YILIN EN BÜYÜK OYUN BOMBARDIMANI BU SAYIDA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Aralık 2010/12 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 38 I ISSN: 1307-8933

İMZALI ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD POSTERİ

GRAN TURISMO 5
YARIŞMAK CİDDİ BİR İŞTİR

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD | CALL OF DUTY BLACK OPS | FABLE 3 | NBA 2K11
NFS: HOT PURSUIT | EPIC MICKEY | GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA | GOLDEN EYE 007

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)



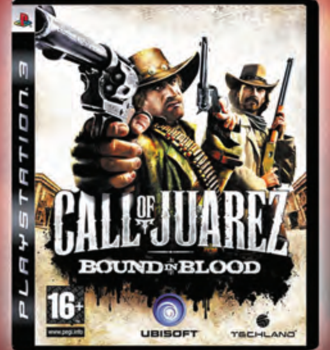
PS3 OYUNLARINDA İNANILMAZ FİYATLAR!

Perakende Satış Fiyatları
49.99 TL ve
59.99 TL

























tigon

PS3

UBISOFT



Editörün Günlüğü

YİNE Mİ OYUN YEA!..

"Ehe mehe, sizinki de iş mi ha, oyun oynayıp para kazanıyorsunuz?" diyenleri, er meydanına bekliyoruz. Her işin olduğu kadar bizimkisinin de önem taşıdığını bir kez daha gördük, kapağımızdaki güzide oyun Gran Turismo 5 sayesinde. Nasıl mı? Detaylarını Tuğbek'in 10 güne yakın geceli gündüzlü oynayarak yazdığı inceleme yazısında okuyacaksınız. Ancak ben yine de ufak bir özet geçeyim:

Ortada GT5 gibi 200'e yakın kişinin 5 yıl emek harcayıp yaptığı bir oyun var. Milyonlarca oyuncu bu oyunu bekliyor. PlayStation 3'ün 2010 yılsonu satışlarına etki edecek kadar büyük öneme sahip oyun. Ve dünyanın en büyük oyun inceleme sitelerinden bazıları ve Türkiye'nin de istisna olmadığı birçok ülkeden oyun dergileri oyunu yeterli miktarda incelemedikleri için hakkını teslim etmeyen incelemeler çıkıyorlar. Hepsinde ortak bir cümle: GT5'in fizik motoru çok kötü.

Halbuki oyunun asıl yüzü ancak 20. level'dan sonra görülüyor. Premium ve yarış arabalarının işin içine karışmasıyla başlıyor GT5. Fizik motoru ileri düzey arabalarda gelişiyor. Ama demek ki bu site ve dergiler 5 yıldır beklenen bu oyuna hak ettiği inceleme süresini ayırmayı gereksiz görmüşler. Yapımcısının emeğini hor görürken, GT5'i merakla bekleyen yarış severlere oyunu haksız alanlarda kötülerken, en azından arkasında durabileceğiniz kadar doğru bir bilgiye sahip olmanız gerekir bir oyun hakkında. Sizin işinize "ehe mehe" diyerek aşağılayarak bakanların arasına girmişsiniz demektir aksi takdirde.

Bu konuda çok kızgınım, ama bu şekilde başlamayalım dergiye. Değil mi Serpil?

***

Başlamayalım Sinanım, dergiye güzel haberlerle başlayalım, senin de keyfini yerine getirelim. Mesela sana 15 bin desem? Oyungezer'in Kasım 2007'de güneş ışığıyla tanışan ilk sayısından bu yana büyümeye devam ettiğini, üçüncü yaş sayısının da bu açıdan bir dönüm noktası olduğunu söylesem?

Biz en başından beri "üç beş hevesli"den fazlası olduğumuzu biliyorduk ama koca bir sektöre bunu anlatmamız kolay olmadı... Uykularımızı kaçıran tedirgin zamanlarımızı hiç unutmadan, yanlışlarımızın üstüne kum atmaya çalışmadan, "olduk biz" falan havasına girmeden, rakamlara da pek takmadan bir şeyi kutluyoruz bugün: Oyungezer'i seven, onunla yürümekten mutlu olan bir sürü insan var. Demek ki yerimizde duramamaya devam edebiliriz ve bu kesinlikle kutlanmaya değer bir şey, avuçlarımız ve pabuçlarımız patlayana kadar.

Taze Oyungezer'e hoş geldiniz.

Sinan & *Serpil*



Artwork: Another World


25.11.2010
Wii™
© DISNEY. NINTENDO Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Sadece Wii'de





Disney
EPIC MICKEY

360drc

PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME



LOG-IN



ORGANİZE SANAYİ



DOSYA

EKRAN DIŞI



OYUN CANAVARI



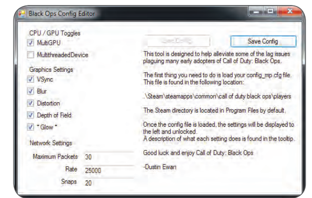
PIXEL



bakmadan geçmeyin







oyun indeksi

OGZ_DVD ŞEB-İ ARUS KUTLAMALARINDA DÖNEN DVD

DEUS EX: THE NAMELESS MOD

YARIŞMAK DA NEYMİŞ, ASIL İNTERNET CİDDİ BİR İŞTİR

Bundan tam on yıl önce karşımıza çıkan Deus Ex'i, gelmiş geçmiş en iyi rol yapma oyunlarından biri olarak hatırlıyoruz. Kendinizi farklı bir dünyada hissettirebilen harika bir oyundu Deus Ex ve onu günümüzde hâlâ grafiklerini önemsemeden keyifle oynayabiliyor olmamız dahi başlı başına bir başarı sayılır. Human Revolution'a az bir zaman kala, Deus Ex'i tekrar oynamayı düşünüyorsanız, oyunu bambaşka bir şeye çeviren bu tam çeviri moduna bir şans verebilirsiniz. Dilerseniz kurulum aşamalarını adım adım anlatalım:



• Kurulumu başlatmadan önce orijinal Deus Ex'i bilgisayarınızda en azından bir kere çalıştırmış olmanız gerekiyor. Yeni kurulum yaptıysanız oyunu bir açıp kapatıverin.

• Modun kurulumu gayet basit. İster **The Nameless Mod.iso** adlı dosyayı Araçlar bölümünde bulabileceğiniz Daemon Tools ile bir sanal sürücü olarak gösterip çalıştırın, isterseniz aynı dosyanın içeriğini WinRAR ile bilgisayarınıza çıkartıp **TNMLauncher.exe** dosyası aracılığıyla kurulumu başlatın, tercih sizin.

• Kurulum aşamasında Deus Ex'in kurulu olduğu klasörün otomatik olarak seçiliyor olması gerek. Deus Ex'i Steam üzerinden satın aldıysanız sorun değil; mod oyunun Steam sürümüyle de uyumlu. Örneğin bende oyun Steam'de kurulu olduğu için C:\Program Files\Steam\steamapps\common\deus ex\ klasörü doğrudan çıktı. Doğru konum çıkmadıysa sizde, kendiniz seçin ve kuruluma devam edin.

• Kurulum tamamladıktan sonra modun ilk sürümünde yer alan bazı hataları ortadan kaldıran yamaları kurmaya geçiyoruz. İlk olarak **2009_11_21_TheNamelessMod1.0.4Patch.exe** dosyasını çalıştırıyoruz. O bitince **2010_06_21_eNamelessMod1.0.4PLUSPatch.exe**'ye geçiyoruz.

İşimiz bu kadar. Artık oyunu masaüstünüzdeki **The Nameless Mod** kısayolunu kullanarak çalıştırabilir, ek bilgi için **Manual** dosyasına başvurabilirsiniz. İyi eğlenceler, ve Deus Ex'in onuncu yılı hepimize kutlu olsun!



Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

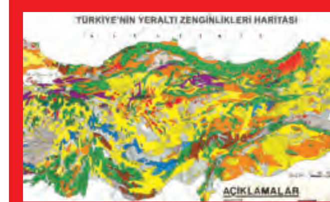
1- Create
2- Jisei
3- Diablo III videosu
4- Banelings
5- New Vegas mod paketi

CAVE OF NO RETURN

GOYUN REKORA KOŞUYOR!

Bağımsız yapım oyunlara bayılıyorum ve özellikle de zor olanlarına karşı bir zaafım var. Pek becerikli olmamama rağmen çalışıp didiniyor, bazen saatlerimi tek bir bölümü geçmeye harcayabiliyor ve sonunda mutlaka geçiyorum. Bu ay beni benden alan oyun, son derece basit bir yapısı olmasına rağmen, Cave of No Return oldu. Sonu gelmek bilmeyen bir mağara içinde sabit bir hızla koşan karakterimizle önümüze çıkan engellerin üzerinden zıplayarak veya eğilip altından geçerek yolumuza devam etmeye çalışıyoruz. Amacımız hiçbir engele çarpmadan mümkün olduğunca uzun süre ilerleyebilmek. Şu anda rekor tablosunda ilk yüz içinde Goyun ismiyle yedinci sıradayım. *Super Meat Boy* çıkana kadar daha yukarılara çıkabileceğimi umuyorum. Kendine güvenen varsa beri gelsin, kolaysa beni geçsin! (Böyle de gaz veririm.)

THE CAVE OF NO RETURN



Yer altı kaynaklarımızdan olan zombileri korumak için işe yarar bir yöntem aranır.

En sevilen internet tarayıcısı açılır, beneaththeground.org adresine girilir.





Kazanç sağlanır!

Beneath the Ground hakkında fikir sahibi olunur, "Bize Katılın!" bağlantısına tıklanır.



360drc





ÜÇÜNCÜ DÜNYA BARIŞI

Kuzey Kore, Güney Kore'yi hava toplarıyla vuruyor; ABD iki gün sonra Sarı Deniz'e tatbikat için uçak gemilerini yolluyor. Ortam geriliyor. İnsanlarda bir Üçüncü Dünya Savaşı beklentisi… Sağda solda "keşke çıksa" diyen adamcıklara rastlıyorum. Hani, "dünya boka sardı, bi' reset lazım" diyor kendince. Savaşı ne sanıyorlar acaba çok merak ediyorum. Kafalarda meşrulaşan şeye bakar mısınız?! Hop! Arkadaşım elinde klavye-fare ya da Move olmayacak böyle bir durumda. Neyse, bu geyiğe sarmak değil niyetim. Asıl varmak istediğim nokta şu: Pax Romana'dan beri (Roma İmparatorluğu'nun sınırlarının en geniş olduğu zamanlarda ortaya çıkmış olan genel barış süreci) insanlık tarihinin en savaşsız dönemini yaşıyoruz. Yerel işgal ve iç savaşları saymazsak 60 yıldır ortada genel bir savaş durumu yok. İkinci Dünya Savaşı'nı yaşamış insanlar, günün birinde o günleri özleyen birilerinin dünya üzerine gelebileceğini düşünmüş müdür acaba? Günün birinde EA ya da Activision bizim de oyunumuzu yapar mı sizce? "Üçüncü Dünya Barışı"

Biterken çalıyordu: Jimi Hendrix – All Along the Watchtower (evet, yine…)

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Football Manager 2011	SEGA
2 Call of Duty: Black Ops	Activision
3 The Sims 3: Late Night	EA
4 The Sims 3	EA
5 Fallout: New Vegas	Bethesda
6 Need for Speed: Hot Pursuit	EA
7 The Sims 3: Ambitions	EA
8 Civilization V	2K
9 Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard
10 World of Warcraft:	Wrath of the Lich King

OFİS 2010

Kendime sözler hazırladım…

1- Nedir o kalmışsın tavşan gibi?
Sorma. 62'den yapılmış gibi kaldım öylece. Bitmeyecekti o Battlestar.

2- Gözlerindeki anlam kayması nedir peki?
Son 72 saatte sadece 5 saat uyuyunca insanın yüklemi, sıfata dönüşüyor. (Örn: Kaymış)

3- Açıyormuşsunuz mekânı…
Çok bomba oldu çook.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Oyunun başladığı nokta

Neredeyse iki yıldır üzerinde çalıştığımız bir sürprizimiz vardı size. Belki satır aralarında yakaladınız, belki de hiç fark etmediniz bile. Ama İstanbul Point Hotel Barbaros'ta bir eşi daha olmayan kocaman bir dijital eğlence merkezi açıyoruz. Sadece 18 yaşından büyük Oyungezerler için...

Ters köşe olduk

Geçen ay Gran Turismo 5'in yılbaşından önce çıkacağına inanmadığımızı söylemiştik ama oyun tamamen Türkçe desteğiyle piyasaya sürüldü. PlayStation tarihinin ilk Türkçe destekli oyunu olan Gran Turismo 5 için Sony Türkiye'yi tebrik ediyoruz.

Yenilikse yenilik

Black Ops yeni multiplayer modlarıyla ömrümüzden bolca saat çaldı bu ay. Özellikle şu Wager denen moda öyle bir sardık ki, Serpil monitörlere saplanan editör kafalarını spatulayla kazımak zorunda kaldı. Bi' el daha be patron be! Hadi be!

Söylentisi yeter…

Ufak ufak GTA V söylentileri dolanmaya başladı ortalıkta. Oyunun 2012'de çıkabileceği dedikoduları fısıldanıyor kulislerde. Hatta Rockstar'ın beklentisi oyunun en az 16 milyon satacağı yönündeymiş. Bir diğer fısıltıysa, yeni GTA'nın oyunun yapısını büyük oranda yenileyeceği üzerine.

Severdik seni…

Canımız ciğerimiz aktörlerden Billy Bob Thornton, Hollywood'dan son zamanlarda çıkan kötü filmler için oyuncuları suçlamış. Nasıl yani? Film yapımcılarının, beğeni kıstaslarını "zevk için adam öldüren" oyuncuların seviyesine çektiğini söyleyerek… E be Billy! Üzerinizden bir Reagan geçmedi mi sizin? O zaman oldu olanlar işte.

Schafer'i günah çıkarırken bulduk

Brütal Legend ve Costume Quest oyunlarının neden PC'ye gelmediği ve bir zamanlar PC'de yükselmiş bir adamın neden bu platformdan uzaklaştığı sorularına maruz kalan Tim Schafer konuya açıklık getirmiş: "Karar bizim değil, bizi besleyen ellerin..."

"Paramızı geri verin"

Bunu söyleyenler PS3'te Black Ops satın alanlar ve sayıları hiç de az değil. Oyunun Xbox 360 versiyonundan daha düşük çözünürlüğe sahip olması, içinde hatalar bulunması, konsolu kilitlemesi ve online problemleri nedeniyle deliren oyuncular, bu sürümün Xbox sürümüyle aynı fiyata satılmasına karşı çıkıyorlar.

Huzur içinde uyu pisicik

Bahçemizi mesken tutan ve şirinliğiyle bizi tavlayıp ofise kapağı atan hasta kedimizi tedavi sürecinde kaybettik ne yazık ki. Oyungezer'de bu ay herkesin içi biraz buruk, gözleri nemli.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



BULMACA ÇÖZMEYİ SEVER MİSİNİZ?

Eğer seviyorsanız belki de Bioware'in yeni oyununun ne olduğunu çıkarabilirsiniz… Bioware, Facebook sayfasının üzerinden küçük küçük ipuçları vererek bizi heyecanlandırmaya devam etti geçen hafta. Sürekli birtakım barkod numaraları yayınlayan Biowareciler, önce demir maddesinin atomik ağırlığı olan 55,845 numarasını, ardından dünya üzerinde ölçülmüş en soğuk derece olan -128,5 dereceyi verdiler. Son olarak verdikleri kodu çözen birkaç oyuncu, bir URL adresi elde etmişler ve bu adresin İngiliz Gizli Servisi'ne ait olduğunu bulmuşlar. E ne ki şimdi bu? Acaba firmanın eski oyunlarından biri olan Shattered Steel mi geri dönecek? Ya da Mass Effect 3? Bahisleri açtık.

OYUNLARA ŞERİAT MI GELİYOR

İran Ulusal Bilgisayar Oyunları Kurumu'nun başkanı Dr. Behrouz Minaei, kasım ayının sonunda gerçekleşen Dubai Dünya Oyun Fuarı'ndaki basın konferansında yeni bir derecelendirme sistemi üzerinde çalıştıklarını açıkladı. ESRA adı verilen bu derecelendirme sistemiyse tamamen "İslam dininin değerleri, toplumu ve kültürü" üzerine kurulu. Ortadoğu'daki ülkeleri kapsaması hedeflenen ESRA'dan umarız İran dostu yöneticilerimizin haberi olmaz. Yoksa YouTube ayıbı devede kulak kalabilir önümüzdeki yıllarda.



CARMACK İLE SAĞLIKLI GÜNLERE…

John Carmack Kinect için bir oyun yapmak konusunda çok hevesli olduğunu söylemiş: "Fakat asıl oyunlarımız için Kinect teknolojisini düşünmemiz şu an için imkânsız." Carmack aslında ne yapmak istediğine henüz karar vermediğini ancak yakın tarihlerde hem Live, hem de Kinect destekli yeni bir projeye başlamak niyetinde olduğunu da sözlerine eklemiş. Microsoft'un da 2014'e kadar 25 milyon Kinect satma öngörüsünü düşündüğümüz zaman, bu uçuk rakamı gerçek kılmak için Carmack gibi isimlere epeyce ihtiyaç duyacakları kesin.



DATE WAS A LIE

Ne şirin bir basın açıklamasıydı o… Valve, Portal 2'nin ertelendiğini gururla duyurdu: "Valve'in şanlı gecikme tarihine bir yenisini eklemekten dolayı mutluyuz. Fakat mutluluğumuzun nedeni, erteleme süresinin Valve tarihinin en kısası olması. Oyun planlandığı gibi 9 Şubat'ta değil, 22 Nisan tarihinde raflarda olacak. Valve zamanı ve gerçek zamanı bir araya getirmiş olmaktan dolayı mutluyuz. O tarihte insanlığın sonu gelse bile Portal 2 raflarda olacak." Biz de Still Alive'ı söylüyor oluruz muhtemelen…

> PSP destekli telefonlar Şubat 2011'de piyasada olabilirmiş. > The Witcher 2 konsollara da gelebilirmiş. > Kaz Hirai, Gran Turismo 6'nın PS3'e >>





ÖFKEN NE HOŞ, NE GÜZEL ŞİDDETİN – YİĞİTCAN ERDOĞAN





Ben olsam o kırmızı olana dikkat ederdim.

Rage'in baş kahramanı bir oyun karakteri değil aslında, bu, id tech 5.

Bir apaçi ağlıyor.



1991 dünya için çok acayip bir seneydi. Sovyetlerin yıkılışının yeni yeni resmileştiği, Beşiktaş'ın Türkiye Ligi'nde fırtınalar estirdiği, Erzurum'un naçizane bir ilçesinde ufak bir Oyungezer editörünün dünyaya geldiği bir seneydi. Dünyanın öteki tarafında, bu Oyungezer editörünün sonradan araştırdıkça ve derine indikçe hayranı olacağı bir firmanın kurulduğu bir seneydi ayrıca. 1991, id Software'in John D. Carmack adını dünya oyun tarihine yazmaya başladığı seneydi.

Yine buradayız. Burada olmamız ne anlama geliyor çok iyi biliyorsunuz. Bir id oyununu tanımış olacaksınız bu yazı bittiğinde. PC'de side-scrolling'i etkili ve kolay bir hale getiren Keen motorundan FPS'leri her adımda biraz daha değiştirmiş Quake motorları, sonra Doom 3, tabii arada FPS'nin icadı, baştan tanımlanması, Carmack'in programlanması imkânsız denilen Jaguar'a Doom'un en iyi portunu yazdığına dair olan dedikodular... Bunların hepsi ne anlama geliyor çok iyi biliyorsunuz. Evet sevgili okuyucular. Biz yine buradayız, yine bir id oyununda. Ve evet, onlar yine dünyayı değiştirmeye geliyorlar.

MAVNA MESİHLERİ

Bu sefer alet çantası biraz karışık id'nin. Doom 3 nasıl atmosfere dayalı bir zevk için yaratılmışsa; yani nasıl Doom 3'ten tırsmadan zevk almanız mümkün değilse aynısı Rage ve Rage'deki yalnızlık hissi için de geçerli olacak. Hatta belki de kaybolmuşluk, arkada bırakılmışlık, biraz da kafa karışıklığı... Çok mu uzattım? Açıklayayım. Siz önemli birisiniz. Bu dünyanın şekillendiricilerinden, kıymetli adamlardan biri. Dünyaysa yok olmak üzere. Bir asteroid yaklaşıyor. Bunu "otoriteler" biliyor, medya biliyor, halk da ve o kıymetli adamlar da. Dünya yok olduktan sonra, tekrar inşa etmeleri için bu kıymetli adamları Ark adı verilen odalarda dondurup yerin altına gömüyorlar. Amaç, herkes ölüp de dünyanın külleri üflendiğinde, bu kıymetli adamların zekâları ve yetenekleri sayesinde insan ırkının devamlılığını sağlamaları. Ama pratikte işler bu şekilde yürümüyor tabii. Kıymetliler Ark'lardan kafalarını kaldırdığında kül olmamış, aksine transforme olmuş bir dünya görürler karşılarında. Mutantlar, kendi çabalarıyla hayatta kalıp suça dönen eşkiyalar, tükenmiş kaynaklar, yerle yeksan olmuş şehirler... Ne zekâları ne de yetenekleri bu duruma hazırlamamıştır onları. Gün ışığını ikinci kez gördükleri an, hiç de hayal ettikleri gibi değildir.

Tam burada duruyor -miş'li geçmiş zaman ve devreye siz giriyorsunuz. Başka hiçbir şey yok Rage'de bu başlangıçtan sonra. Siz Ark'ın bir üyesisiniz, tekrar yer yüzüne çıkıyorsunuz, dünya hiç de sizin üzerinize yenisini inşa edeceğiniz bir harabe görünümünde değil ve siz istediğinizi yapmakta özgürsünüz. "Açık ama yönlendirici" diyor id buna. Kendi devrimleri de bu işte. Hep oyun dünyasında mı yeni şeyler yaratacak bu adamlar? Bu sefer de bir id oyununu baştan tanımlamışlar. Koridorlar yok Rage'de. Yani en azından siz gidip de bulana kadar yoklar. Karşınızdaki tamamen sizin dünyanız. İster hikâyeyi takip edin, ister yan görevlerle uğraşın, ister arabanıza atlayıp dünyayı keşfe çıkın, isterseniz de oyunun eşya ve araç yaratma siste-

gelmeyebileceğini söylemiş. > Activison, Black Ops'un multiplayer kısmını asla paralı yapmayacakmış. > Axl Rose, Guitar Hero II yüzünden Activison'a >>


Her türlü etkiyi göreceksiniz Rage'de; Western, 20'ler, Mad Max... Burada da biraz Tenten var sanırım.

KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: ZeniMax Media
Çıkış Tarihi: Eylül 2011
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: rage.com

miyle uğraşın. Her şey sizin inisiyatifinizde. Keyfini çıkarın. O dünya sizin için, sıfırdan, el emeğiyle yaratıldı.

HER ŞEY TEK, HER ŞEY MEGA

İşte bu da oyun dünyasının yeni devrimi. Megatexture'un karşısında saygıyla eğilin sayın Oyungezerler, Carmack ve ekürileri yine becerdiler. Ark'ın dışına attığınız ilk adımdan itibaren göreceğiniz dünyada birbirine benzeyen tek bir çift taş bulamayacaksınız. Tüm dünya tek bir texture parçasından oluşacak. Yani laminant parke gibi tekrar eden çalılar, topraklar, kum öbekleri yok Rage'de. Tüm dağlar, tepeler, evler, köyler, yapılar, hepsi eşsiz. Silahlar da öyle. Bioshock'un plasmidleri burada silahlarımıza entegre edilmiş bir şekilde selamlayacağız desem mesela? Rage'in temelinde yatan mühendislik sisteminin eseri bu. Silah seçimi kadar kurşun seçimi de önemli olacak id'nin yeni gözbebeğinde. Kanalizasyondaki bir eşkiya çetesini elektrikli oklarla avlayacaksınız mesela. Bu da sizi dünyayı keşfederken gözlerinizi açık tutmaya sevkedecek ve hikâyenin devamlı olarak içinde kalıp yaratmayok etme ilişkisi arasında bir yerde bu çöplüğe bağlanmanızı sağlayacak. Ve o çöplük gördüğünüz en muazzam çöplük olacak.

Ama sizin merak ettiğiniz başka bir şey daha var. Bu yazıda bir kelimeyi duymak istiyorsunuz: "araç".

ŞCR / id Software

Hmm... Faruk, adettendir biliyorum ama şurayı bir tanımla doldurmak bile hakaret değil mi yahu? 1991'de kuruldular, bugün buradalar ve FPS onların kodlarla olan aşk meyvesi. Master Chief, Soap, Duke, Gordon, hepsi varlıklarını onlara borçlular.

Doom 3 (2004)

Beşse üç görülmüştü beklentiler yüzünden. Herkes bir sonraki mesihi bekliyordu, olmadı. İlk gösterildiğinde biraz da öyleydi belki de, Yerli biraderler Far Cry ile bir FPS'nin nereye gidebileceğini önceden göstermemiş olsalar etkileyici de olabilirdi. Ama geç kaldı. Çok geç kaldı.

Quake III Arena (1999)

Ahh... İçim ürperdi. Gelmiş geçmiş en mükemmel multiplayer FPS'lerden bir tanesi olduğuna dair şüphe var mı? Asla durmadığınız, taktiğin yerini gözüpekliğin aldığı bir sistemi vardı Q3'ün. Ondan sonra bir daha multi FPS sevememiş olmam da işin tuzu biberiydi.

Rage'in ilk fragmanı karşımıza ağzımızla taklit etmeye çalıştığımız "VRIINN" efektleriyle çıktığından beri bu dolanıyor kafanızda. Bu bir Carmaggeddon mu, GTA'nın FPS'si mi yoksa? İkisi de değil Tim Willits'in dediğine göre. Rage'in araç bölümleri oyunun çok önemli bir yerini oluşturacak çünkü birincil ulaşım yöntemimiz bu araçlar. Araç üzerinde geliştirmeler ve değiştirmeler yapacağız. Hem araç üzerindeyken yaptığımız savaşlar hem de aracın büyük önem taşıdığı görevler bize güncellediğimiz aracın gücünü deneme fırsatı verecek.

VE HER ŞEYİN ANLAMLANDIĞI NOKTA

Ve bir de RPG tarafı var işin. Anlattığım şeylerden sonra şaşırtıcı değil aslında bu durum. Açık uçlu bir dünya, yan görevler, geliştirilebilir araçlar ve silahlar, rafine bir envanter sistemiyle beraber hepsi Rage'in beyinsiz bir shooter olmaktan çok daha fazlasını amaçladığına dair kanıtlar. id bu sefer tüm kartlarını koyuyor masaya. Siz daha iyi biliyorsunuz, Doom 3 beklentileri yerle bir ettiğinde buralardaydınız. Herkesin, grafiksel olarak hayranlık uyandırmasına rağmen eski kafalı demekten geri kalamadığı Doom 3, koridorları arasında unutulup giderken sadece seyrediyordunuz olan biteni. id de seyrediyordu. Şimdiyse kendi yarattıkları türdeki kendi kısıtlamalarını kaldırmak için geliyorlar.

Böyle açık uçlu oyunları daha önce de gördüğünüzü biliyorum. Ama bir noktayı atlamayın, bunu yapan id. Bu oyun Oblivion'un açık dünyasını ve Fallout'un atmosferini, id'nin bir şeylere ateş etmeye dair ustalığıyla birleştirecek. Ama ilk defa bu kadar saf bir shooter, bu kadar kompleks bir bağlama oturtulacak. Acıya hassas tepki veren bir yapay zekâ, farklı silahlar, farklı taktikler ve tabii ki henüz açıklanmasa da multiplayer bu oyunu iyi bir FPS yapacak, hem de en iyilerinden biri. Megatexture ile detaya verilen önem o dünyayı gerçek kılacak. Açık uçlu dünyasıysa FPS'leri yeni seviyeye taşıyacak. Şaşırmayın, onlar id. Bu türü onlar icat etti.





Kimyamız tutuyor mu?


Neden bilmiyorum, her şeyi örten Megatexture diyince aklıma gelen şey kar.




Onu anmadan olur muydu? Araç diyeceğiz, silah diyeceğiz, Wasteland diyeceğiz ve Max olmayacak? Hah!







Bir siyasi parti logosu değil, iyi fikir sembolü.

PEKİ YA DİĞER ALT BENLİKLER?

Rage geliyor da peki ya diğer id markaları? Şimdilik görünen o ki hemen hemen her büyük id fikri mülkü bir veya öteki şekilde yeni üyelerle tanışıyorlar. Uzun süredir dışarıdan idame ettirilen Wolfenstein serisi son oyunun iyi satmasından sonra muhtemelen yeni bir üyeyle tanışacak. Fakat bu üye kim tarafından geliştirilecek henüz bilinmiyor. Muhtemelen Raven'ın da, id'nin de durumla alakası olmayacak. Doom 4'se bu konuda gün ışığına en yakın olanı. Quake 5'le beraber geliştirildiği biliniyor, fakat Quake 5'in ismi dışında hiçbir şey ortada yokken Doom 4'ün resmi bir açıklaması bile var. Bunun dışında id'den aldığımız teminata göre, yapımı Rage kadar uzun sürmeyecek. Ha bir de id tech 6 geliyor. Onu biz pek anlayamıyoruz ama, vektörlerle ilgili bir devrim mi yapacakmış neymiş? En iyisini Carmack bilir.

>> 20 milyon dolarlık tazminat davası açıyormuş. > Yeni Elder Scrolls oyunu direkt olarak Oblivion'ın devamı olabilirmiş. > Infinity Ward'un "yeniden >>



KEHANET Mİ DERSİNİZ STRATEJİ Mİ?

Sony PlayStation'ın eski Avrupa sorumlusu David Reeves (şu an Capcom'da çalışıyor) Microsoft ve Sony'nin önümüzdeki 10-15 yıl içinde güçlerini birleştireceklerini düşündüğünü söyledi: "Konsol geliştirme maliyetleri milyar dolarlara ulaşmak üzere… İki devin birleşip tek bir konsol üretmelerini olağan dışı karşılamamak gerek." Reeves bunun bir sonraki nesilde değil, daha sonra olacağını ve bunun kaçınılmaz olarak gerçekleşeceğini belirtmiş. Aslında bunu söyleyen ilk kişi David Reeves değil. Daha önce de eski Xbox Avrupa patronu Sandy Duncan böylesi bir güç birliğinin gerçekleşebileceğini söylemişti. 2007 yılında EA'den Gerhard Florin ise tek ve standart bir konsol neslini, beş tane birbiriyle tamamen uyumsuz ürüne tercih edebileceklerini belirtmişti.



POST-HALO SENDROMU

Bungie'nin Halo'dan sonra yapacağı oyunu merakla beklemekteyiz. Oyunla ilgili hiçbir detaya hâkim olmasak da yeni yapımın Activision tarafından dağıtılacağını biliyoruz. Şu sıralarda Bungie son derece gaz bir duyuruyla yeni oyunları için alpha ve beta testerlara ihtiyaç duyduklarını açıkladı. Dedikodular oyunun bir MMO olacağı yönünde. Bungie'den yapılan açıklamaysa bunu doğrular nitelikte: "Test süreci için mümkün olduğu kadar çok oyuncu alacağız ama ismini her yazdıran da maalesef aramızda olamayacak. Oyunculardan bu yolda bizimle yürümelerini istiyoruz. İyi bir oyun yapmak gerçekten zor, oyuncuların desteği olmadan neredeyse imkânsız." Dünyayı mı fethedecekler, nedir?



BRUTUS? YİNE Mİ SEN?

PSP'nin en sıkı iki oyunu olan God of War: Chains of Olympus ve Ghost of Sparta'yı geliştirmiş olan Ready at Dawn'un patronlarından Ru Weerasuriya, PSP'nin ilk çıktığı gün başarısızlığa lanetlendiğini söylemiş. Herhalde Ready at Dawn'un bu aralar Sony ile arası bozuk. Muhtemelen oyunun notları ve satış rakamlarıyla ilgili bir problem yaşamış olacaklar, Ru almış başını gitmiş: "Hem Sony'nin, hem de platforma oyun yapanların ellerindeki topu düşürdükleri zamanlar oldu ama umuyorum ki bu ilk kazadan Sony dersler çıkaracaktır. Sonuçta PSP bir ilkti ama mobil bir platform olma konusunda ciddi sıkıntıları vardı." Bakalım Sony'den gelecek cevap ne olacak?

EN GAZA GELDİĞİNİZ OYUN ANILARI

Bu ay gazını tutamayanlarla beraberiz. Şu satırların yazıldığı sıralarda saat 04.40'ı gösteriyor ve beyin fonksiyonlarım durma noktasına geldiği için sanırım daha iyi espriler yapamayacağım. Epeyce gazlanan çıktı bu ay aramızda oyun oynarken ama hiçbiri "Kaka'm benim be!" kadar epik değil benim gözümde. Bir okuyun bakalım siz ne düşüneceksiniz. Bu arada Umut Yanık'a da teşekkür ederim. Ama Erkut, senin anına burada yer vermemin pek imkânı yoktu. Belki ileride dosya konusu yaparız. (Evet, o kadar uzundu.) Erkut Soyer ve Çaka Gürsoy'a da ayrıca teşekkürler Gelecek ayın EN'i: EN çok hangi oyun karakteri olmak isterdiniz? Adres aynı: faruk@oyungezer.com.tr



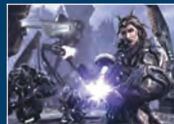
5 **Championship Manager:** Okuldan eve gelmiş, kafamı dağıtmak için CM 2003-2004'ü ve müziği açmıştım. Yönettiğim A.C. Milan'da sıkıntılı bir dönem geçiriyordum. Çıktığım bu maçı almak zorundaydım. Maç başladı, dakikalar geçtikçe ve müziğin etkisiyle heyecanım arttı. Dakika 85 civarı ve maç 2–2... Bir gol bulmam lazımdı! Güzel bir atak başladı ve bu güzel atağın sonunda Kaka'nın attığı golle havalara zıpladım. Kendimi tutamayarak Kaka'ya olan sevgimi "Kaka'm benim be!" diye haykırarak ifade ettim. Tabii sonra "Kaka'm" derken ne demek istediğimi aileme anlatmam gerekti. Komşuların ne düşündüğünü bilmiyorum. Emre Gülsoylu



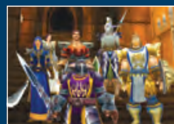
4 **NBA 2K10:** NBA 2K10'da My Player'daki SG karakterimi oynuyorum. Maçta son 4-5 saniye… Rakip takım bir sayı önde... Top kenardan oyuna sokulacak... Yavaş yavaş çizgiye gittim... Topu aldım ve pota altına doğru ilerledim... Derken bir anda adamım post-up oynadı. Düşünmek için zaman yoktu. Gözlerimi kapadım ve sağ analoğu geriye ittim. Gözlerimi açtığımda sevinen adamımı gördüğümde odanın içinde oradan oraya zıplayarak ağzımdan çıkan "Glen Davis" salyalarını umursamıyordum bile... Hüseyin Öztürk



3 **CoD Modern Warfare 2:** Yarı dönem bitmiş, istediğim oyunları almışım, tüm gün oyun oynuyorum. Önceliğim CoD MW 2. Loose Ends görevinde tam ilerlerken bir anda mayınlar patladı, silahlar ateşlendi ve "Ambuushhh" sesleri yükseldi. Buradaki gaza gelme olayıysa o sırada odama giren teyzeme 'teyze pusuuuu' diye bağırıp teyzemin korku dolu bakışları arasında "ne oldu evladım" cevabını almam. Hüseyin Öztürk



2 **Unreal Tournament:** DM-Morpheus adlı bölümde, duvarda ismimin yazdığını görünce heyecanlanmış, karşısına geçip izlemeye başlamıştım. Ancak, oyunu durdurmayı unutup ekran başından cips ve kola almak üzere kalktığım esnada ölmüş, alt sıralara düşmüştüm. Duvar benim değildi artık... İşte o andan sonra gaza gelip, seri fragler yapmaya başladım. Evet, artık o duvar benimdi. Semih Etiğ



1 **World of Warcraft:** Oyunda en yüksek seviye silahı almama çok az kalmıştı. Bir arena maçı daha kazanınca silahı alabilmem için gereken seviyeye ulaşacaktım. Bu sınıra birçok defa gelmiştim daha önce ama nedense bir türlü son maçı geçemiyordum. Sonunda, bu maçı geçecektim! Evet, geçecektim... Nasıl bir motivasyon, nasıl bir hazırlık süreci… (Geçemedim…) Eymen Özel

yapılanması" tamamlanmış. > PS3 için 50'den fazla 3D destekli oyun geliyormuş. > Castlevania'nın devamı gelecekmiş.



OYUN SEKTÖRÜNE DE SENDİKA LAZIM

Oyun senaristlerinin kazandığı para yıllar içinde artacağına çok büyük oranda gerilemiş durumda. Oyun firmalarına danışmanlık hizmeti veren N'Gai Crosal'ın NY Observer'a verdiği röportajda söylediklerine bakılırsa birkaç yıl önce proje başına 100.000 dolara yakın para kazanan senaristlerin ve diyalog yazarlarının ortalama gelirleri 10.000 ve 20.000 dolar seviyesine gerilemiş durumda. Sürekli Hollywood'u geçtiğini iddia eden bir sektör için gayet berbat bir durum. Gazeteci Tom Bissell'in sözleriyse durumu gayet iyi açıklıyor: "oyun endüstrisi Hollywood'u bohem bir şiir kitapları yayıncısı gibi gösteriyor."



FORT KNOX'A DOĞRU

Black Ops, Modern Warfare 2'nin rekorunu 100 milyon dolar geçerek ilk beş gün içinde Activision'a tam 650 milyon dolar kazandırdı. Oyunun daha açılış gününde 2.6 milyon tekil oyuncu birbirine ateş etmekle meşguldü ve 5.9 milyon saat oyunun multiplayer serverlarında harcandı. Daha ilk günden… Ne para ve ne zaman… Oyun 10 milyon satış sınırına doğru hızla ilerliyor.

EA ELİNİ KESECEĞİNE AYAĞINI FEDA EDEBİLİR



Artık baymadı mı sizi de hiçbir yeniliği olmayan iteratif müzik oyunları? Aynı plastik gitarlar, sentetik davullar, dandik mikrofonlar… Her yeni Guitar Hero / Rock Band oyununun da piyasa üzerindeki etkisi azaldığı bir gerçek.
Rock Band'in yapımcısı Harmonix'in ana firması Viacom geçtiğimiz dönemde, firmanın -Harmonix'in de içinde bulunduğu- oyun departmanını satmak istediğini açıklamıştı. EA de Rock Band'in dağıtımcısı olduğu için, Harmonix'i bünyesine katabilecek ilk firma olarak akla EA geldi. Ancak şirketin CEO'su John Riccitello aynı fikirde değil. "Teoride mantıklı olsa da stratejik hedeflerimize uymuyor. Eminim akıllı bir yatırımcı, düşen bir bıçağı yakalayabileceğine inanarak Harmonix'i satın alabilir. Ama düşen bir bıçağı yakalamaya çalışırken elini kesenlerin sayısı, zamanlamayı tutturup bundan karlı çıkanların sayısından bir hayli fazla". EA müzik oyunları sektörü konusunda artık oldukça temkinli davranıyor. Ama o yakalamadıkları bıçağın düşüp ayaklarına saplanma ihtimali de bir hayli fazla.

Serpil



Bioshock: Infinite



ÇOK SABIRSIZIZ BİZ!

Yapımcı: Ne yaptığını bilen, yaptığı oyunu çocuğu gibi sahiplenen yapımcıları gördükten sonra insanın "öylesine" yapılmış şeylere pek tahammülü kalmıyor. Irrational (ya da Marine) Games benim için o özel ekiplerden biri. Infinite'i bir sanat eseri haline getirene kadar uğraşacaklarına eminim.
Hikâye: İlk Bioshock'la yaşadığınız şaşkınlığı hatırlayın. "Şaşırmamıştım ki" diyorsanız bu maddeyi maddeyi atlayın. Çünkü beni en sabırsızlandıran şey, o oyundaki kadar etkileyici bir hikâye bulmak Infinite'te de.
Gökyüzü: Yükseklik korkusu olmayanların oyunu olacak Infinite. Gökyüzünde süzülen bir şehirde geçecek ve inanıyorum ki o şehir de Rapture gibi efsane olacak. Öyle bir dönecek ki başım, şehrin güzelliğinden mi vertigodan mı bilemeyeceğim.
Oyun sonrası: Bir oyunu güzelleştiren şeylerden biri de sonrasında bıraktığı izler. Rapture'ın posterlerini, Little Sister'ın iç burkan bakışlarını, ses kayıtlarına gizlenmiş ince mesajları gibi Infinite de bizi unutulmaz anılarla yükleyip gidecek.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Kısa bir aradan sonra Sümerler döneminden bulduklarıyla Emre Sümer tekrar bizlerle. Aranızdan daha iyi gazlanan varsa buyursunlar: faruk@oyungezer.com.tr



1- Art Of Fighting (1992)
Orijinali: "I'll take you on anytime, taco breath!"
Meali: "Her zaman ağzını kırarım nefesi Taco kokan herif seni!"
Demek ki: Adamımız yalnızca nefesi Taco kokan adamları dövebiliyor, mesela geçenlerde nefesi soğan kokan adam felaket dövmüş bunu.



2- Castlevania 2: Simon's Quest (1988)
Orijinali: "To restore your life, shout in of the church."
Meali: "Canını doldurmak istiyorsan kilisenin önünde bağır."
Demek ki: Bence bu adam canımızın dolmasını değil, sağlam bi' sopa yememizi istiyor ahali tarafından. Gizliden gizliye eceli gelen köpek cami duvarına pisler misali…



3- Fatal Fury (1992)
Orijinali: "Damn it, I've been looking for you! I'll now take revenge for my father's death!"
Meali: "Lanet olsun, seni arıyordum! Şimdi babamın ölümü için intikam alacağım!"
Demek ki: Hay Allah kahretsin seni, sen olmasan intikam mintikam almak zorunda kalmayacaktım. İş açtın başıma durduk yere.



L.A. NOIRE

HER İPİN UCU ÇEKİŞTİRİLMEZ – ALİ SEZGİN

HER DÖNEMİN BİR RUHU OLDUĞU DOĞRU... Örneğin, Grand Theft Auto ikilem üzerine kurulmuş bir seridir. İsmi ne olursa olsun, şehir insanı karakterinden çıkmaya, birlikte büyüdüğü değerleri terk etmeye iter. Red Dead Redemption, hayatta kalma üzerinedir. Kanunların ve vicdanın var olmadığı topraklarda başarmak adına neler yapılabileceğini sorgular. 1940'ların Amerikasına hâkim olan siyah beyaz Noire'sa tam anlamıyla bambaşka bir boyutta geçiyor. Henüz büyük depresyonun farkına varmamış, komünist güçlerle olan savaşına yeni başlamış Amerika'nın gördüğü rüyadan uyanıp imgelerini sorgulamaya başlamasının ilk dönemleri... Noire küçük bir objeden açığa çıkan sayısız dram demektir. Mafyanın dağıttığı ailelerden, o mükemmel resim üzerindeki küçük kusurların ilk kez fark edilmesinden bahsediyoruz. L.A. Noire da çok farklı olmayacak.

L.A Noire'ın ana kahramanı L.A.P.D.'de dedektiflik yapan Cole Phelps. Kendisini Mad Men dizisinin Ken Cosgrove'u Aaron Staton canlandırıyor. "Canlandırıyor" diyorum çünkü ortada gerçekten bir canlandırma durumu var. Kullanılan yeni görüntü yakalama teknolojisi sayesinde, benzer oyunlarda göremeyeceğiniz çok ince mimik ve hareketleri doğrudan oyuna aktarabilmişler. Örneğin, Phelps'in şüphelendiğini belirtmesi için illâ ki konuşması veya garip el kol hareketleri yapması gerekmeyecek. Özellikle Mad Men'i izlediyseniz Aaron Staton'ın sinirlendiğinde kaşlarını düşürmesini, sertleşen bakışlarını veya ikna olmadığı bir fikirle karşılaştığında dudağını hafifçe bükmesi gibi mimiklerini hatırlarsınız. İşte L.A. Noire bunu sıkı sıkıya yapacak. Dedektif olarak sorguladığınız her tanığın mimikleri ve tavırlarına dikkat etmek tam da bu yüzden büyük önem kazanıyor.



Her cinayetin, anlatacak bir hikâyesi vardır. Önemli olan doğru masalcıyı bulmakta yatıyor.

BİR ZAMANLAR AMERİKA

L.A. Noire'ın başlarında Phelps, 2. Dünya Savaşı'nın Pasifik cephesinden yeni dönmüş bir savaş gazisi olarak oyuna başlayacak. Dedektiflik ve üstü rütbelere ulaşmak içinse Team Bondi ve Rockstar'ın hazırladığı entrika dolu görevleri geçmek gerekiyor. Oyunda bolca sorgulama,

Polislik başta zor gelebilir ama "suçlu" ve "kurban" arasında çizilen keskin çizgiyi fazlasıyla özleyeceksiniz.

KISACA

Tür: Polisiye/Aksiyon
Yayıncı: Rockstar Games
Çıkış Tarihi: Belli Değil
Platform: PS3, Xbox 360
Site: www.rockstargames.com/lanoire

ŞCR / Team Bondi

Team Bondi'nin ilk gerçek sınavı L.A. Noire olacak. Brendan Mcnamara Getaway ile başarılı olmuştu ama bakalım bu boyutta bir oyunla başarısını devam ettirebilecek mi? Zaman içinde öğreneceğiz.

tuzaklar, gece yarısı buluşmaları ve sessiz telefonlarla boğuşmanız gerekecek. Grinin tonlarının hâkim olduğu 1940'ların Londra'sında, oyunun yapısı sandbox olmasına rağmen çoğu durumda serbestlik ve kargaşa yaratmaktan çok öykünün sizi nereye götürdüğünü merak ediyor olacaksınız. L.A Noire'ın dünyasında herkes yalan söylüyor olabilir. En güvendiğiniz tanıktan iş arkadaşlarınıza kadar herkes. Bu noktada neyin yanlış, neyin doğru olduğunu anlamanın tek yolu kişilerin mimiklerine dikkat etmek ve mevcut delillerle söylenilen sözlerin inandırıcılığını karşılaştırmak olacak. İnanmadığınız sanıkları sorguya çekmek, özel hayatlarını incelemek ve gerekirse onları takip etmek bir dedektif olarak günlük uğraşlarınız arasında olacak.

L.A. Noire hakkında hâlâ aklımıza soru işaretleri getiren tek sorun yapımcı firma olan Team Bondi'nin henüz kendini kanıtlayamamış olması. İlk oyunu L.A Noire olacak firmanın başında Sony ile beraber dönemin önemli PS2 oyunlarından Getaway'i yapan Brendan Mcnamara var. Ama bunun yeterli olup olmayacağını hep beraber göreceğiz. Amatörce hatalarla ve sunum kusurlarıyla dolmazsa L.A Noire bu neslin en önemli oyunlarından biri olabilir. Yeter ki Heavy Rain gibi "nasıl olsa oyuncular umursamıyor" mantığıyla senaryosu yetersiz olmasın *(Ali yılın belli dönemlerinde Heavy Rain'inden ne anladığını düşünür ama bir türlü sonuca varamaz. – Faruk).*

Birini suçüstünde yakalamak istiyorsanız yanınızda fotoğrafçı taşımalısınız.

Her delilin önemi var. Paçayı sıyırma amacıyla sahneye sonradan yerleştirilmediklerinden emin olmanız gerekiyor







Kimyamız tutuyor mu?



Noire dünyasındaki dedektiflerin en büyük müttefiğidir kahve. Noire başında geçecek uykusuz gecelere hazırlanırken sizin de bolca kahve tüketeceğinizden eminim.





Pardesü. Varlığı da yokluğu da dert giyecek.





Karanlık. Oyunda başrol onun…





BAYRAK NEDEN YOK?

Call of Duty: Black Ops oynarken her ülkenin bayrağının olup da Türkiye bayrağının olmamasına içerleyen Utkun Uyar bir hareket başlatmış. Hareketin anlamlı olmasının sebebi kesinlikle üç hislerle değil, tamamen naif duygularla harekete geçilmiş olması. İnanmıyorsanız Utkun'un Gamespot forumlarında milletin kalbini nasıl kazandığına bir bakın: http://bit.ly/gJzYc1

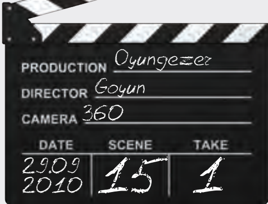
Ayrıca bir de site hazırlamışlar: www.turkishflag.org
Utkun ve arkadaşları sadece Türk bayrağı için değil, eksik olan tüm ülke bayrakları için de Treyarch ile bağlantıya geçmeye hazırlanıyorlar.





MEDAL OF HONOR %100 TÜRKÇE

Yoo reklam amaçlı değil. Bu işi gönülden, severek yapan *www.oyunceviri.com* adresindeki dostlarımız Medal of Honor'ı tamamen Türkçeye çevirmişler. Evet, küfürleriyle birlikte… Gayet de güzel olmuş. Yamayı siteden ücretsiz olarak indirip kurabilirsiniz. Menüler, görevler ve altyazılar tamamen Türkçe olarak sizi bekliyor. Biz de denedik ve çok beğendik. Ellerinize sağlık çocuklar.



OGZ CASTİNG AJANSI



Geçen ayın ortasından itibaren gelen başvurularla birlikte bu ay -abartmıyorum- tam 118 başvuru arasından seçmek durumunda kaldım aşağıdakileri. Yani gerçekten bir cast seçecek olsak figüranlarla birlikte bir Yüzüklerin Efendisi çıkaracak kadar dolu bir havuzumuz oldu. Burada isimleri teker teker yazmamın imkânı pek yok ama katılan herkese çok çok teşekkürler. İlk başvuru Umut Yanık'a ait, ikincisiyse Oğuzhan Duman'a. Arkadaşlar gerçekten çok yaratıcısınız. Bu arada ajansın gediklilerine de ayrıca teşekkür edelim: Gün, Korhan, Aykut, Semih… Size de teşekkürler. Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr


Sebastien Chabal - Duncan


Jeff Fahey - Victor Reznov



OYUNUN KİTABINI YAZAN ADAM

Sevgili dostumuz Berk İybar (kendisini Merlinin Kazanı ve EGM Türkiye'den hatırlarsınız) sizin bizim gibileri anlatan bir kitap yazacağını çok önceden fısıldamıştı bana. Kısmet bugüneymiş… Kitabı ellerimde tuttuğum an ne kadar mutlu olduğumu anlatamam. Berk, bıkmadan usanmadan yaşadıklarını gayet açık ve samimi bir dille anlatmış. Bu ülkede oyuncu olmanın, alternatif kültürden beslenmenin ve oyunların çocuk işi olmadığını anlatmanın zorluğunu o kadar yalın ve keyifli bir şekilde resmetmiş ki koca kitabı bir solukta okuyuveriyorsunuz. "Hayatına Commodore, Amiga ve PlayStation dokunmuş herkes için" diyor Berk ve ekliyor: "Mutlu aşk yoktur!" Şu sıralar raflara düşmüş olması gerek. Aklına ve kalemine sağlık Berk…

İlk Adımlar

"En uzun yolculuklar bile bir adımla başlar" derler. Doğrudur da… Bugün koca bir endüstriye yön veren kocaman şirketler de günün birinde ufacıklardı. Bugün insanları işten kovan, kârlılığı yükseltmek amacıyla çalışanların ve sektörün üzerinde her türlü baskıyı kuran dev firmalar, geçmiş zaman içinde yürekleri heyecanla çarpan genç girişimciler sayesinde kurulmuştu. İlk çıkardıkları oyunlar da bugün GTA'lara, Call of Duty'lere uzanan yolun ilk adımlarıydı.

ACTIVISION

ACTIVISION

Bugünlerde işten çıkarmalar ve stüdyo kapatmalarla oyuncuların tepkisini çeken Activision, 1 Ekim 1979 yılında kurulduğunda oyun dağıtımı alanında faaliyet gösteren başka bir firma daha yoktu. Activision bir ilkti kısacası. Firmanın kurucu ekibi büyük oranda eski Atari çalışanlarından oluşuyordu ama asıl patron müzik endüstrisinden gelme JimLevy'ydi.

IceHockey – 1981

O zamanlarda sadece Atari konsolları için oyun üreten Activision'ın ilk oyunlarından biri IceHockey'di. Pong'u hatırlatan bir oynanışa sahip olmasına karşın puck'ı 32 yöne hareket ettirebiliyordunuz. Puck'ı çalma ve gole giden şutları kesme imkânınız bile vardı. (Atari 2600)



Pitfall – 1982

Hit mertebesine ulaşmış, birden fazla platforma çıkmış ve seri haline gelmiş ilk oyunlardan biri. Belki de Activision yetkililerinin gözbebeklerine dolar işaretini yerleştiren ilk oyun buydu. Pitfall, Harry adlı karaktere 20 dakika içinde 32 hazineyi toplatmaya çalıştığınız bir platform oyunuydu. (Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-bit, ColecoVision, Commodore 64, IntelliVision, SEGA SG-1000)





ELECTRONIC ARTS

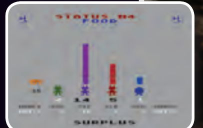
1982 Şubat'ında Apple'ın Pazarlama Departmanı'nın başında bulunan Trip Hawkins için yeni bir yolun başlangıcıydı. Etkileşimli yazılım geliştirmeyi bir sanat dalı olarak gören Hawkins, geliştiricileri bir arada toparlayacak bir şirket kurmaya karar vermişti. O ana kadar olan birikiminin neredeyse tamamı olan 200.000 doları ortaya koyarak 28 Mayıs 1982 yılında Electronic Arts'ı kurdu. Trip Hawkins, yedi ay sonra şirkete katılan ilk çalışanı RichMelmon ile birlikte şirketin yol haritasını belirledi.

Pinball Construction Set – 1983



Electronic Arts tarafından yayınlanan ilk oyun, bilgisayarınızda kendi pinball makinenizi yapmaya izin veren bir yazılımdı. Tek kişi (Bill Budge) tarafından geliştirilen oyun zamanında oldukça ilgi çekmiş ve farklı platformlara uyarlanmıştı (Apple II, Atari 800, Commodore 64, DOS).

M.U.L.E. – 1983



Tarihin ilk strateji oyunlarından biriydi, hem de multiplayer özellikleriyle birlikte. Oyun koloni ekonomisi üzerine kurulu bir sıra tabanlı stratejiydi. Büyük ölçüde kaynak yönetimi üzerine kurulu olan oyunu aynı bilgisayar üzerinde arkadaşlarınıza karşı oynayabiliyordunuz (Atari 400/800, Commodore 64, IBM PCJr, MSX-1, NES).

Bard'sTale – 1985



Şirketin ciddi anlamda dikkat çekmesini sağlayan ilk oyunlardan biriydi Bard'sTale. Kadim oyun firmalarından Interplay tarafından geliştirilmiş, Electronic Arts tarafından dağıtılmıştı. Oyun tarihinin ilk RYO'larından bir tanesi olan Bard'sTale, geleneksel Dungeons&Dragons kurallarına göre oynanıyordu (Apple II, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, CommodoreAmiga, Atari ST, MS-DOS, NES, Apple Macintosh).



BLIZZARD

1991 yılında Kaliforniya Üniversitesi'nden yeni mezun olmuş üç genç tarafından Silicon&Synapse adı altında kurulmuştu. Amaçları geliştiricilerin oyunlarını farklı platformlar için uyarlamaktı. Kısa süre sonra kendi oyunlarını geliştirmeye başladılar. 1994 yılındaysa Blizzard adını aldılar.

TheLostVikings – 1992

Uzaylı ve son derece kötü niyetli bir imparator tarafından kaçırılan üç Viking'i yönettiğimiz oyun, çıktığı zaman için oldukça ilginçti. Arcade oyunların altın yıllarını yaşadığı zamanlarda tamamen farklı özelliklere sahip üç karakteri yönettiğiniz ve bulmacaları çözdüğünüz bir oyunu DOS platformuna çıkarmak riskliydi. Elbette satışlar patlayınca platform sayısı da artmaya başladı (MS-DOS, Amiga, Amiga CD32, SEGA Mega Drive, SNES, Game Boy Advance).



Rock n' Roll Racing – 1993

Arka planda çalan gaz müziklerle izometrik açıdan araçlarınızı yarıştırıyordunuz. O zamanki adıyla Silicon&Synapse olarak bilinen Blizzard tarafından geliştirilen oyun, Interplay tarafından dağıtılmış ve firmanın banka hesaplarına bolca hane eklemişti (SNES, Mega Drive, Game Boy Advance).





UBISOFT

Bir hanedan tarafından kurulan ilk oyun dağıtım firması Ubisoft olmalı. Guillemot ailesinden beş kişi tarafından 1986 yılında kurulan Ubisoft'un ilk iş alanı Electronic Arts, Sierra Online ve Microprose gibi firmaların oyunlarını Fransa'da dağıtmaktı. 1990'lı yılların başında kendi içinde de geliştirici gruplar kurmaya başlayan Ubisoft çok geçmeden denizaşırı ülkelere de oyunlarını dağıtacak kadar büyümüştü.

Rayman – 1995

Ubisoft tarihinde Rayman kadar önemli bir oyun zor bulunur. Firmanın bugünlere gelmesinde yapımın önemi çok büyüktü. İlginçtir ki Rayman, Ubisoft tarafından dağıtılmasına karşın, sadece Atari Jaguar versiyonu Ubisoft'un kendi ekibi tarafından geliştirilmişti. Diğer versiyonlarsa farklı geliştiriciler tarafından yapılmıştı. Elbette ki oyunun Sony ile birlikte tüm dağıtım haklarına sahip olan Ubisoft, hatırı sayılır bir gelir elde etmiş ve oyunun bir seri haline gelmesini sağlamıştı (PSOne, Atari Jaguar, SEGA Saturn, PC, DOS, Game Boy Advance).



T2

TAKE TWO

Oyunun en büyüklerinden biri; ama geçmişi de bir o kadar puslu. Firma 1993 yılında RyanBryant tarafından kuruluyor. Fakat dikkatleri ilk çektiği tarih Biosys'in çıkışı olan 1999'u buluyor. O tarihten sonra agresif bir geliştirici satın alma politikası izleyen TakeTwo, Rockstar ve ElderScrolls, Bioshock, Civilization gibi serilerin üreticisi olan 2K Games'in büyük oranda sahibi durumunda (2007 yılında firmanın kurucusu olan RyanBryant'ın iş kayıtlarında usulsüzlük yapmaktan hapis yattığını da belirtelim).

Biosys – 1999

Hatırlayanlar bilir, gayet değişik atmosferi olan bir point&click macera oyunuydu Biosys. Farklı bir ekolojik ortamda uyanan Profesör Alan Russell'ı hayatta tutmaya, bir yandan da ortamın gizemlerini çözmeye çalışıyorduk. Biosys bir macera oyunuydu ancak birçok oyun türünden unsurlar barındırıyordu (PC).



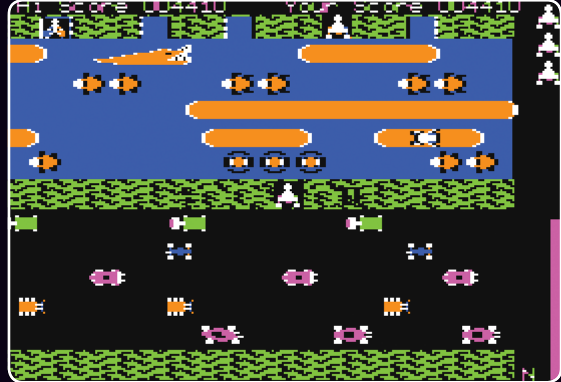
KONAMI

KONAMI

En eskilerden biri. 21 Mart 1969 yılında Osaka'da tilt makineleri üretmek ve servis hizmetleri sağlamak için kurulan Konami, 1973 yılında Arcade makineleri üretmeye başlamış. Firmanın bildiğimiz haline gelmesiyse 1981 yılını buluyor.

Frogger - 1981

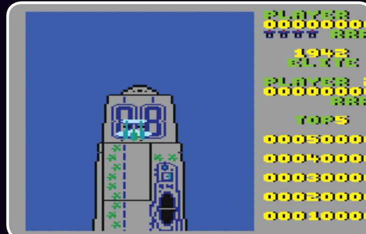
Firma ilk oyunlarını 1978 yılında üretmeye başlasa da, küresel sahneye ilk çıkışı 1981'de Frogger ile gerçekleşti. Frogger, oyun geliştiricilerinin ufkunu genişleten ve çıktığı zaman için oldukça ilginç sayılacak bir oyundu. Amaç bir kurbağayı trafiğin ortasından karşıya geçirmekti. Oyunu geliştiren Konami, dağıtımını yapansa SEGA'ydı (Arcade).



CAPCOM

CAPCOM

Capcom'un kökleri 1979 yılında kurulan ve Arcade makineleri yapan I.R.M. adlı bir Japon firmadan gelse de, bildiğimiz Capcom'un kurulması 11 Haziran 1983 yılında gerçekleşmiş. Firma uzunca bir süre sadece jetonlu makine üreterek büyümüş. Şu andaysa dünyanın dört bir yanında ortaklara ve ofislere sahip kocaman bir dev haline geldi.



1942 – 1984

Yukarıya doğru kayan bir ekran üzerinde düşman uçaklarını indirdiğimiz bir Arcade oyunuydu 1942. Sonradan birçok devam oyunu yapıldı ve farklı platformlara uyarlandı. Capcom'un ilk ticari başarılarından biri olan oyun, Uzakdoğu Arcade salonlarının en popüler oyunu haline gelmişti.





GEARS OF WAR 3

SENEYE GÖKTEN KAS YAĞACAK! – ALİ SEZGİN

Pek çok kişi için Gears of War serisi aynı mantığa takılmış, aşırı dozda steroid ve adneralin basılan ayıcıkların maceralarından ibaret olsa da, inanın ki bu insanlardan hiçbiri Gears of War serisini adam akıllı oynamamıştır. Aksiyon filmlerini kıskandıracak sahnelere sahip oyunun her saniyesinde merak dozajı biraz daha artıyordu. En azından bu yolda ilerliyordu. Her yeni oyuna daha yaratıcı ve etkili öldürme teknikleri ekleyen, Unreal motoru geliştikçe gelen her yeniliği son pikseline kadar içine gömen bir yapımdan bahsediyoruz. Bunların üzerine bir de elimize öyle detaylar geldi ki, Gears of War'dan hiç hazzetmiyor olsanız bile eminiz ki ilginizi çeken bir şeyler bulacaksınız.

E3 videosunu izlediyseniz zaten fark etmişsinizdir. Gears of War artık eskisine göre çok daha dinamik, çok daha hızlı bir oyun olacak. Bunun iki önemli nedeni var. İlki, ikinci oyunla beraber tanıştığımız yıkılabilir duvar kavramının bir adım ileriye götürülmüş olması. Eskisi gibi dağılmadan önce dakikalarca arkasına saklanabileceğiniz duvarları, koltukları unutun. Artık bir sipere sığınırken hızlı bir şekilde diğerine geçmek için plan yapmanız gerekiyor. Önceki oyunlarda yoktu belki ama artık Lambent sorunu var. Lambent'lar Locust'ların yer altında gördüğünüz o garip sıvıyla temas etmeleri sonucu oluşan varlıklar. Daha önce bu sıvı onları ya öldürüyor ya da kontrol edilemez hale gelmelerine neden oluyordu. Gerek sel baskınları, gerekse de çöken bölgelerden kaçan Locust'lar yüzünden, artık ölmüyor aksine mutasyona uğruyorlar. Karşınızda dokunduğu her şeyi dönüştüren, durdurulamaz bir güç varken, sırtınızı yaslayacak duvarların varlığı size eskisi kadar güven sağlamayacaktır.

KOCAMAN DEĞİŞKENLER

Bu değişikliğin sonucu olarak bölümler de hiç olmadığı kadar büyümüş durumda. Savaş alanları, etrafından dolanıp düşmanları arkadan vurmanızı sağlayabilecek çok sayıda yan yolla dolu. Kulağa o kadar önemli bir özellik gibi gelmemesine rağmen, geriye doğru kaçmanız gereken durumlarda haritaların bu kadar büyük olmasına bolca şükredeceksiniz.

Multiplayer bölümlerindeki değişikliklerden zaten daha önce bahsetmiştik. NPC COG askerlerine karşı çeşitli özelliklere sahip Locust birimlerini yöneteceğiniz Locust modunun yanı sıra, "lider kaçırma" modu da oldukça ilgi çekeceğe benziyor. Capture the Leader'da iki takım da rakiplerinin liderini bulup onu belirli bir noktaya çekmeye çalışacak. Alışılagelenden farklı olarak, bayrak yerine canlı bir oyuncuyu kaçırmaya çalışmanın oldukça ilginç olacağını tahmin ediyoruz. Özellikle Gears of War 2'de olduğunun aksine liderlerin düşmanları duvardan görebilme ve ölümsüz olma gibi özel güçlere sahip COG başkanı Prescott ve Queen Lyra olmasının oyuna ne gibi etkileri olacağını tahmin edebilirsiniz.

Gears of War 3 gelecek yıl bugünlerde çıktığında, başarılı bir serinin devam oyunundan çok daha fazlası olacak ve oyun severlerin bütün aksiyon açlığını giderecek. Unreal motorunun bütün gücünü kullanan ve dahası Gears of War serisinin yavaş yavaş biriktirdiği bütün soruları tek seferde cevaplayacak bir oyundan bahsediyoruz. Marcus'un babasına ne olduğunu, Eva'nın geleceğini veya derbeder Dom'un kaderini merak etmiyor musunuz?



Lider kaçırma modunda, bu korkunç ikiliden biriyle boğuşmak zorunda kalacaksınız.

Yeşil ve Mavi Gears of War 3 ile beraber kahverenginin yerini alacak.



ŞCR / Epic Games

Epic Games'in neler yaptığını bilmiyorsanız, oyunculukla pek alakanız yok demektir. Unreal ile beraber Quake'in tahtını sallamayı başaran firma o dönemden itibaren sektördeki en önemli firmalardan biri olmayı başardı. Sayısız Unreal oyunundan sonra çıkardıkları ilk fikri mülkü olan Gears of War, şu an Halo ve Fable ile beraber Xbox 360'ın en önemli "konsola özel" oyunlarından biri olmayı başardı. Jill of the Jungle'dan One Must Fall'a, Epic Games hâlâ ayakta kalmayı başarmış en köklü oyun şirketlerinden biri.

Jazz JackRabbit (1994)
Cliff Bezinski'nin ilk ticari oyunu olan Jazz Jackrabbit, basit yapısı ve artık sıradanlaşan platform oyunlarına getirdiği değişik bakış açısıyla dönemin ilgi çeken oyunlarından biri olmuştu. Şahsen benim de çok sevdiğim çocukluk oyunlarımdan biridir.

Shadow Complex (2009)
Xbox Live Arcade için çıkarılan Shadow Complex, Braid gibi daha derin platform oyunlarını saymazsak, son zamanlarda çıkan türün en etkileyici oyunlarından biriydi. Büyük harita, toplanacak bolca özellik, tekrar tekrar gezip yeni elementler görmenizi sağlayacak silahlar... Bir de çoklu oyuncu desteği olsa tadından yenmeyecekti.

Gears of War 2 (2009)
GoW2, pek çok yönden orjinalinden bir adım ileride olmasına rağmen zamanında neredeyse Halo serisiyle yarışan çoklu oyuncu topluluğu, bağlantı sorunları ve yavaşlamalar yüzünden oyuncuları kendinden soğutmuştu.

Kimyamız tutuyor mu?


+

+

=


Biftek. Gears of War 3'te bolca et göreceksiniz. Ancak bu kadar temiz kesileceklerini garanti edemiyoruz.

Orman. Ne güzel, ne güzel...

Gears of War 3'te bayan açıklığı da kapatılmış. Ama onlar da biraz kas yapmışlar sanki



KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Epic Games
Çıkış Tarihi: 2011 Sonbahar
Platform: Xbox 360
Site: GearsofWar.com

OYUNEZER!

ÖLSEN ÖLEMEZSİN, KAÇSAN KAÇAMAZSIN, GİTSEN GİDEMEZSİN!!!

Bu ayki editöryal toplantıda Oyunezer'i ben alayım dediğimde hem Faruk hem de Serpil bana şüpheyle baktı. Sakin bir adam olduğumdan Oyunezer'in hakkını veremeyeceğimden korkuyorlardı. Benim asabi halimi bilmeyen ve hayatları boyunca görmemiş olan arkadaşlarıma Medal of Honor'la ilgili düşüncelerimi nasıl aktaracağımı anlattığımda hepsi bana bakakaldı. Buraya yazamayacağım ama bir gün isterseniz yüz yüze bir sohbette söyleyebileceğim bu tariften sonra herkesin sandalyelerini benden 1-2 cm uzaklaştırdığını fark etmedim desem yalan olur!

GELLL YORMA BENİ

Yeni Medal of Honor'ın Afganistan'da geçtiğini duyduğumda sevinmiştim. En azından İkinci Dünya Savaşı ve Rus ya da Almanlar yerine başka bir düşmanla kapışacaktık. Üstelik savaş alanı hiç tanımadığımız bir coğrafyaydı. Oyun açıldı ve ben bir gazla oyuna daldım. Diğer oyunlardan çalınan klişe açılış sahnesi her ne kadar can sıksa da, iyi bir atmosfer yarattığı için bence tekrarlanmasında hiçbir sorun yoktu. Fakat iş düşmanlarla çarpışmaya gelince yüzüm tamamen düştü. Benim uzuuun zamandır beklediğim oyun bu muydu? Nokia telefonumda yılan oynarken daha çok eğleniyordum be! En azından onu oynarken kafamı çalıştırmam gerekiyordu. Burada ölmek için çabalamazsan ölmen bile mümkün değil ki? Düşmanlar köstebek ezmece oyunundaki gibi hep aynı yerlerden kafalarını çıkartıyorlar. Köstebek ezmece oynarken hiç değilse bir güç harcayıp tokmak sallıyorsun, öyle değil mi? Burada neredeyse tüm bölümleri yalnızca bıçak kullanarak bitirebilirsiniz. Düşmanın üstüne koşun yeter. O kadar "ölemiyorsunuz". Oyunun ortalarına doğru bir sniper kurşunu yedim. Direk gibi dikilip kurşunun nereden geldiğini anlamak için etrafıma bakınıyordum ki ikinciyi de yedim. "Öleceğim artık bari saklanayım" deyip kendimi bir boşluğa atmaya çalışıyordum ki karşıma görünmez bir duvar çıktı ve kaçmak için cama çarpan kuş gibi çırpınırken üçüncü mermiyi de yiyip en sonunda öldüm! "Eh bravo" dedim, en sonunda oyun beni yetenekle değil ama hileyle öldürebildi. Oyunda amacımız kendimizi cephedeki bir asker gibi hissetmek ve aynı zamanda eğlenmek, öyle değil mi? Evet, ben de görünmez bir duvara çarpıp ölerek çok eğlendim çok. Oyundaki diğer script hatalarınıysa saymıyorum artık. Zaten Faruk geçen ayki yazısında yeterince belirtmişti.

BİTİRMEZSEM OLMAZ

Haydi, dedim oyun ne kadar sürede bitecek bir hesaplayayım. Böyle salak bir yapay zekâyla herhalde oyunu rekor sürede bitirebilirim. Bir bölümde lazer işaretleyiciyle düşmanların üzerine ateş yağdırabiliyorsunuz. İşte o bölümde soldan gelen bir cipin rotası üzerine lazer işaretleyiciyi kesinlikle getiremedim. Bölümü 7-8 defa denedim, ısrarla olmuyor! En sonunda Mert yardımıma yetişti. Orada bir bug varmış. Onun geçmek için bug olmayıncaya kadar "tüm bölümü" baştan oynamak gerekiyormuş. "Hadi len" dedim ve oyunu orada bıraktım! Evet, ben Medal of Honor'u bitirmedim! Oyuna nazikçe defol git (siz anladınız) dedim ve en azından zevk alırım belki diye multisine daldım. Bu yazıyı okuduğunuz sıralarda Call of Duty Black Ops'un multisini deli gibi oynuyor olacağım. Yani Medal of Honor'un multisi beni ne kadar açtı varın siz tahmin edin. Poposuna parktaki bankların kaçtığı düşmanlarla, dengesiz haritalarda at gibi koşup kütük gibi ölmekten hoşlananlar varsa Medal of Honor oynamaya devam edebilir. Bense onunla hiç tanışmamış olmayı tercih ediyorum. Hani kozmetik sayesinde (ses ve patlama efektlerinin hakkını vermek gerek) bir şeye benzeyen ama yüzünden o makyajı sildiğinde (ve kandaki alkol oranı düştüğünde) karşınıza çıkan kadınlar vardır ya, işte Medal of Honor'un multisi de tam olarak öyle bir şey *(Yani? -Damla)*. İçten içe bir daha içmek ve o anı unutmak istersiniz. Bu noktada yardımınıza Call of Duty yetişiyor ve onun barut kokan kollarında kendinizi kaybedip bir daha yeni bir aşk aramamaya yemin ediyorsunuz. Böylelikle çektiğiniz çileden bir gecede beyazlayan saçlarınız yeniden eski rengine kavuşuyor.

EY OYUN YAPIMCILARI

Devlet yönetmek, bir orduyu komuta etmek ya da başkalarının parasını yönetmek gibi konular hata affetmez. Herkesin büyük bir beklentiye sahip olduğu bir seriden oyun çıkartmak da işte tam buna benziyor. Hele hele bizim gibi son derece acımasızca eleştiren bir oyuncu kitlesine oyun yapıyorsan iki kat dikkatli olmalısın. Ufak tefek hataların belki affedilir ama bu kadarını Mevlana bile affetmez. Bence oyunun yapımcısı Danger Close adını Forever Fail olarak değiştirsin ve bir daha bu seriye sakın el atmasın. Medal of Honor'ın adına duyulan saygıdan dolayı yapımcıların bir atımlık kurşunu daha var. Ama onda da başarısız olurlarsa EA'in bu seriyi çok uzun bir süre rafa kaldırması gerekecek.



Renksiz, cansız, keyifsiz bir multiye hoş geldiniz! Harita, harita olsa canım yanmayacak. İnanın biz oturup uğraşsak daha iyi bir harita çıkartırız.



Oyunda yapılacak en güzel şey bu işte. Açın cep telefonunuzu birilerini arayın, fal bakın, yılan oynayın daha eğlenceli.



3 farklı asker sınıfından 2 tanesi zaten neredeyse aynı performansla oynanabiliyor. Silahlar dengesiz.



Multiplayerdaki tek araç bu! Onu ele geçiren, ikincisini de eline aldığında karşı tarafın tozunu attırabiliyor. Böylelikle bir taraf ötekini ezip geçebiliyor.

AYIN EZENİ



Burak Akmenek

Artık normal hayatında da crosshair ile yaşadığını düşünüyoruz Burak'ın. Geçenlerde de ağzına götürdüğü kaşığın yerini tutturamadı. Hep Medal of Honor'ın multi'si yüzünden. Purak'ın saniyedeki kare oranını merak ediyoruz valla.



KAAN VS DAMLA

KADINLAR DA SIKI OYUNCU OLABİLİR! **HAYIR ERKEKLER KADAR DEĞİL!**

Damla: Artık kadınlar eskiye nazaran daha çok oyun oynuyorlar. Üstelik sadece The Sims ya da Farmville gibi oyunlar değil, FPS'inden DVO'suna kadar her tür oyunda kadınların varlığını görmek mümkün. Bu tabii ki güzel bir şey, ama benim değinmek istediğim asıl nokta erkeklerin oyun konusunda doğuştan gelen bir yeteneklerinin olması. Tıpkı bir şeyleri tamir etmek ya da araba kullanmak gibi, oyun konusunda da erkekler kadınlardan bir adım önde başlıyorlar.

Kaan: Erkek kadın fark etmiyor Damlacım, o yetenek mevzusu. Sebat etmekle alakalı. Belli bir oyunun başında yeterli vakti geçiren herkes o oyunu iyi oynamaya başlayacaktır bir noktadan sonra. Kadın şoförler araba kullanamıyor demek gibi bir şey bu. Halbuki yok öyle bir durum ortada. Bence bu konunun üstüne gidip söyletme kötüyü. Oynayan oynuyor deli gibi.

Damla: Benim "bir adım önde başlıyorlar" derken anlatmak istediğim de oydu zaten. Belli bir oyunun başında yeteri kadar vakit geçiren herkes o oyunu iyi oynamaya başlayacaktır bir noktadan sonra, ama "o nokta" erkekler için daha yakın oluyor genelde. Tabii ki 10 senedir Quake oynayan bir kadın, 1 ay önce Quake oynamaya başlamış bir erkeği ezer; ama niye ofisteki Unreal partilerinde Serpil ya da ben birinci olamadık hiç? (üzgünüm Serpil, ama bu gerçeği itiraf etmek zorundayım artık :( ) *(Ulan! Sırdı hani? -Serp.)*

Kaan: 15 ayda bir kere Unreal, Quake açarsanız olacağı odur. Biz de başına ilk oturduğumuz anda başlamıyoruz oynamaya. Klavyeyle Doom, Quake falan oynayarak büyüdük. Ben yıllarca kasmışım Counter oynamışım deli gibi. Bu sayede insanlarla tanışmış, kariyer yapmışım. Sen kalkıp ne diyorsun bana. Oynasaydın durmadan canım sen de. Aylarca elini sürme sonra gel ben de yapcam moduna gir. Cinsiyetle alakası yok ki bunun. Kadınlardan küfeci olmuyor, erkekler daha bir yatkın desen tamam diyeceğim.

Damla: Benim de bir 10 yılım Doom oynayarak, Quake ve Counter-Strike sunucularında geçti. Hâlâ da ara ara girerim Quake Live oynamaya ama yine de en fazla üçüncülüğe kadar yükselebildim ofisteki Unreal turnuvalarında (tabii bunda rakiplerimin sen, Faruk ve Tuğbek gibi insanlar olmasının etkisi de var). Ama bunca senedir oyun turnuvası organizasyonu yapıyoruz, hadi birinci olmayı bırak, çıktı mı bir tane kadın katılımcı?

Kaan: Yapma Damla din kardeşiyiz. Hangi 10 yıl o yahu? Hangi sunucular onlar? Ben kaçırmışım hep. Şimdi başkalarını çekiyorsun çekişmenin içine, cevap hakkı doğacak alayına. Hayır laf etmek zorunda kalacağım becerilerine. Ayrıca organizasyon yapmaya başladığımız gün bitti oyunculuk kariyerimiz. Bayan katılımcı çıkmıyorsa onların sorunu o. Ben sana sayayım alayımızı headshot manyağı yapacak ablaların isimlerini istiyorsan. Counter'ı geçtim, bak yıllardır DVO oynuyorum bir dünya bayan oyuncu var çevremde. En ağır PvP'ciler de hatun ayrıca. iPhone'unu bırak da adam gibi oyun oyna bir iki tane istersen. Bayağı kopmuşsun oyun dünyasından.

Damla: Tamam Kaancım, "oyun oynayan kadın yok" demedim ki ben de, bak ilk cümleme. Tabii ki kadın oyuncular, hatta çok iyi kadın oyuncular var. Ben sadece erkeklerin oyun konusunda kadınlardan biraz daha yetenekli olduğunu savunuyorum. Yani şöyle anlatayım; hayatı boyunca hiç oyun oynamamış benzer vasıflardaki bir kadın ve bir erkeği alsak, aynı süre boyunca Quake oynatsak, aynı yetenek seviyesine erkek kadından daha önce gelir bence. El göz koordinasyonu yatkınlığı mı bilmiyorum ama var sizde böyle bir şey.

Kaan: İyi o zaman getireyim bizim eski kapıcı Ali Osman Efendiyi, oynasın herhangi bir bayana karşı. Her oyunda el göz koordinasyonu gerekmiyor. Elbette herkes karşısındakini kendi gibi bilir. Sen de bu noktadan çıkıyorsun yola. Sen değil misin ben eski ofiste SWG oynarken görüp "aaa çok güzel olmuş, ben geri döneceğim" diyen? Sonra SWG hesabını açtın, kaç gün oynadın? 1 gün (10 dakika). 3 gün sonra geldim ofise. "Damla hani ne oldu SWG?" demeye kalmadan WoW oynarken bulmadım mı seni? Üç gün sonra onu da bırakmadın mı? Ali Osman Efendi senin bir saatte çözeceğin şeyi iki günde çözer ama oynar bari adam gibi. Nedir bu maymun iştah anlamıyorum ki. Azıcık sebat edin bir şeyin başında. Cinsiyet ayrımcılığı yapmayın kardeşim iki dakika. Ama ben zamanında oynadım SWG diyeceksin şimdi, deme canımın içi. Sen Junction sokaklarında terzilik yaparken biz Imperiallara takla attırıyorduk Dantooine'de. Durni sen de! Hah! Budur.

Damla: Bi' saniye, kamuoyunu yanlış yönlendirmeyelim... Tabii ki diyeceğim; 2 sene aralıksız SWG, 3 sene de aralıksız WoW oynadım ben bi kere. Evet, SWG'ye geri döndüm oynamak için ama kimse kalmamıştı ki etrafta. Koskoca gezegende bir ben vardım, bir de Durniler. Durni bakıcılığı mı yapacağım bu yaştan sonra, hıh.

Kaan: Bıraaaaagghhkk!



Sonbaharın En Sıcak Günleri

EA November Showcase

Bir şeyi baştan kabul ediyorum; Electronic Arts uzun yıllar tüm oyuncular gibi bizim de sinir olduğumuz firmalar arasındaydı. Ama bu durum zamanla değişti, alternatif yapımlara verdiği destekle, kazandığı paranın tamamını cebe indirmek yerine oyun dünyasını geliştirmek için de harcamaya başlamasıyla EA yeniden sevgimizi kazandı. Yıllarca yerinde sayan EA serileri giderek güzelleşmeye başladı, EA oyunları "para tuzağı" olmaktan çıktı. Bu yıl da aynı saygın yolda yürüyor firma, geçtiğimiz ay düzenlenen EA Kasım Şovu'nda, adını duyduğumuz anda yüreğimizi ağzımıza getiren hemen her EA oyunu oynanmaya hazır durumdaydı. Ama hepsi bu değil, birkaç da sürpriz hazırlanmıştı bizler için. Londra sokakları soğuk bir güne hazırlanırken, biz içeride söyleyeceği şeyler için heyecanlanan EA yetkilileri ve onların ağzından dökülecek her bir satır için bekleşen meraklı bir basın topluluğu olarak giderek ısınıyorduk.

Oyun dünyasının devi kocaman adımlarıyla salonu inletmeye başladığında, gözlerimi dört açtım ve gördüğüm her şeyi size nasıl anlatsam diye düşünmeye başladım…

FURKAN FARUK AKINCI

Sims Medieval

E3'den Aaron Cohen bağıra çağıra sahneye çıktığında ilginç bir şeylerin geldiğini anlamıştım. "Ve karşınızda: Sims Medieval!" dediğinde, "amaan" dedim, "bir bu eksikti." Fakat oyunun tanıtım videosu dönmeye başladıkça, benim de fikirlerim değişmeye başladı. O ne şeker grafiktir, ne tatlı oyun yapısıdır. Medieval deyince aklınıza sadece Ortaçağ'da geçen bir Sims gelmesin. Oyunun yapısı Sims serisinden oldukça farklı. Öncelikle amacınız bir krallık kurmaya çalışmak fakat buna ulaşmaya çalışırken yapmaya çalıştığınız şeyler normal Sims'ten tamamen farklı. Oyunun üç temel unsuru var: Kahraman çıkarmak, quest yapmak ve krallığı güçlendirmek. Krallığınızı kurduktan sonra hane içinde yaşayan halklar meslek edinmeye başlıyorlar. Halk üretmeye başladıkça ekonominiz oturuyor ve kahramanlar yetiştirmeye başlıyorsunuz. Tam bu sırada işin içine RYO öğeleri giriyor. Yetiştirmeye başladığınız kahramanlar için sınıf seçebiliyor ve onları dilediğiniz şekilde eğitebiliyorsunuz. Ardından questler geliyor. Oyunun senaryo yapısı nasıl olacak pek bilemiyorum ama kurduğunuz krallığın tehdit edileceği kesin. Bir yandan ekonomik, bir yandan askeri, diğer yandan sosyal sorunlarla boğuşmanız gerekecek. Tüm bunlar kulağa oldukça "ciddi" geliyor olabilir ancak Sims serisinin o kendine has karikatürize havası aynen devam ediyor. Ama grafiklerde ciddi anlamda bir Fable etkisi de sezmedim değil.



Fight Night Champion

Sahne karanlık ve son derece gaz bir müzik çalmaya başlıyor. Belli ki bir spor oyunu gelecek. Karşımızda yeni Fight Night oyunu var. Hani, "oyun zaten güzel bakalım ne ekleyecekler?" derken karşımıza bir senaryo modu çıktı ki sormayın. Detaylara geçmeden önce oyunun genel yapısındaki değişiklikleri paylaşmama izin verin. Önceki Fight Night oyunlarında bulunan az sayıdaki sorunlardan biri gard/blok sistemiydi. Oyunda sezgisel bir şekilde dövüşebiliyorduk ancak atılan yumruklara karşı kendimizi savunmak rastlantısaldı. Bu kez "Reflexive Blocking" denen yeni bir sistemimiz var. Artık gard almak da tamamen sezgisel bir şekilde gerçekleşecek. Kendi dövüşçümüzü izleyerek değil, rakibin hamlelerini kontrol ederek gard almak ya da yumruklardan kaçmak mümkün olacak. Diğer yandan oyunda yeni animasyonların ve geliştirilmiş bir kontrol sisteminin olacağını da ekleyelim. Senaryo modundaysa (bu konuda çok fazla detay henüz açıklanmadı) dövüşçümüzün kariyerini kontrol ederken, özel yaşamındaki sorunlarla da boğuşuyor olacağız. Bu senaryonun nasıl aktarılacağı veya derinliği hakkında pek bir detay yok ancak en azından serinin önceki oyunlarındaki gibi sadece kazandığımız tecrübe puanlarını dağıtmayacağımıza eminiz.







Dragon Age 2

Otadı özlediniz mi? Bizce henüz değil çünkü Dragon Age: Origins için o kadar fazla ek paket çıktı ki ya hâlâ onları sıraya sokmaya çalışıyorsunuz ya da gerçekten bolca boş zamanınız var. Bioware'in elini bizden çabuk tutmuş olması bizim açımızdan hem utanç hem de heyecan verici. Bu epik hikâyenin devamı ilkinden oldukça farklı bir yolla geliyor üstelik. Dragon Age 2, Blight döneminde hayatta kalan Hawke adlı bir kahramanın hikâyesini anlatacak. Hawke sağlam bir karakter ve Kirkwall'un Kahramanı diye anılıyor. Fakat tahmin edebileceğiniz üzere işler Hawke için pek iyi gitmeyecek ve kahramanımız kendini tarihin yeniden yazılacağı koca bir maceranın içinde bulacak (bu arada Origins ve Awakening oyunlarından save dosyalarınız varsa, Dragon Age 2'de bu dosyaları kullanabileceğinizi hatırlatalım).

Oyunu bir saat kadar deneme şansı buldum. Beğenip beğenmediğime gelmeden önce birkaç ilginç detayı paylaşmak istiyorum. Oyunun ritmi artmış, hızlanmış ve daha akıcı bir hale gelmiş. Bunu ilk Dragon Age'in düşünmeyi, taktik yapmayı ve karakter ekranında bol vakit harcamayı gerektiren yapısını sevenler duraksayarak karşılayacaklardır. Haydi, daha açık söyleyeyim oyunun tarzı biraz daha harekete, aksiyona kaymış. Ama hemen burun kıvırmayın çünkü Bioware'dekiler bir denge tutturmayı başarmışlar. Partiyle birlikte hareket ederken yine karakterlerin tümünü seçme şansınız var. Fakat artık daha hızlı karar vermek ve uygulamak gerekiyor. Etrafınızdaki her şey biraz daha yüksek tempoda gelişiyor çünkü. Daha önce açıklanmış olan parti karakterlerine ilk oyunda The Pearl in Denerim'den hatırlayacağınız bir korsan gemisi kaptanı olan Isabela da katılıyor. Isabela kılıç kullanmayı seven, tayfaları tarafından korkulan, Morrigan'ın yokluğunu aratmayacak bir karakter gibi geldi bana. Belli ki hikâyede önemli bir rol oynayacak. Origins'in kullandığı diyalog sistemi de tamamen değiştirilmiş. Dragon Age 2'nin diyalog sistemi, Mass Effect'in tekerleğe benzeyen ara yüzüne sahip. Hem kullanımı kolay, hem de karakterin ruh haline göre diyalog seçenekleri değişiyor. Oyunu beğendiğimi itiraf etmek zorundayım. Bunda Origins'in zaman zaman hantallaşan yapısından dolayı çok vakit yemesinin de etkisi olabilir, bilemiyorum ancak oyunun içeriğinden çok da fazla bir şey götürmeden savaşları daha dinamik bir hale getirmiş Bioware'dekiler. Yani oyunun "inceltilmiş" gibi algılanmasını istemem kısacası. (Bu arada bir dip not vereyim: Oyunu Xbox 360'ta denedim. Savaş sisteminin PC'lerde önceki oyunla aynı kalacağını belirtmem gerek.)



AYAKÜSTÜ SOHBET: ROBYN THEBERGE

Robyn, Dragon Age 2'nin geliştirme müdürü ve son derece cana yakın bir hanım. Onca hengâmenin arasında kalabalığı yaran bir katil balina gibi görünmeme rağmen benden korkmayıp kahve bile ısmarladı sağ olsun. Biz de bir köşeye çekilip bu aralar hayatını adamış olduğu Dragon Age 2 hakkında konuştuk.

OGZ: Oyunun tarzını değiştirmeye nasıl karar verdiniz?
Robyn: Dürüst olacağım Dragon Age: Origins'in çok da değiştirilmeye ihtiyacı yoktu. Oyunun tüm elementleri gayet dengeli bir şekilde dağıtılmıştı ve özellikle sıkı RYO oyuncularının hoşuna gidecek şekilde tasarlanmıştı. Ama özellikle savaşları biraz daha akıcı kılmak istiyorduk, değişikliğin temel sebebi bu.

OGZ: Peki, oyunda hangi özellikler ön plana çıkacak?
Robyn: Origins'te karakter geliştirme anlamında oldukça iyi işler yapıldı. Bu kez senaryo ve konu anlatımına biraz daha ağırlık verdik. Hikâye üçüncü bir kişi tarafından anlatılıyor mesela. Kulağa ilk başta önemli bir şey gibi gelmese bile oyuna masalsı bir hava kattı. Diğer yandan çizgiselliği kırmak adına önemli işler yaptığımız söyleyebilirim. Hikâyenin çok fazla kolu var ve alacağınız küçücük kararlar bir anda tüm gidişatı değiştirebilecek. Ayrıca oyunun seslendirmesine bayılacaksınız.

OGZ: Origins belli ki bir PC oyunuydu ama içeriğinde pek bir değişiklik yapmadan konsollar için de yayınladınız. Oyunun konsol notları, bariz bir şekilde PC versiyonundan düşük kaldı. İkinci oyunda neler olacak sence?
Robyn: Tüm konsolları çok sevdiğimizi ilk baştan belirteyim. Oyuncuların çok büyük bir kısmı konsollara kaymış durumda. Şurası bir gerçek ki oyunlarımızı konsollara çıkardığımız zaman çok daha fazla oyuncuya ulaşabiliyoruz. Açıkçası evet, ilk Dragon Age, nasıl diyeyim, geleneksel PC RYOlarına yakın bir oyundu ama hâlihazırdaki konsolların donanım kapasiteleri hiç de az değil. Bu nedenle içeriklerinde bir sadeleştirmeye gitmeden konsollarda da yayınlamayı uygun gördük. İkinci oyunsa, teknik anlamda hem PC'ler, hem de konsollar için daha uygun bir oyun olacak. Biliyorsun savaş sistemi PC sürümünde Origins'teki gibi ancak konsollarda yenilenmiş olacak. Çok daha sorunsuz bir deneyimin sözünü şimdiden verebilirim.

OGZ: Yani konsollar ve PC için iki farklı Dragon Age 2 mi geliyor?
Robyn: Tam olarak değil. Hikâye ve karakterler aynı olacak ama sadece dövüş sistemini konsollara farklı şekilde adapte ediyoruz.

OGZ: Peki, sen oyuncu olsan Dragon Age 2'yi hangi platformda oynamayı tercih ederdin?
Robyn: Tuzak soru ha? İkisinin de kendine has güzellikleri olacak elbette ki...

OGZ: Çok politiksin...
Robyn: Öyle miyim? *(Gülüyoruz tabii, ne olacaktı başka?)*

Dead Space 2

Dead Space konusunda sabrımın sınırlarını zorluyorum artık. O an başka bir şey istesem olacakmış. Mekanın koridorlarını gezerken bir anda milletin Dead Space 2 multi attığını görünce zorlaya zorlaya girdim araya. Kaptım bi' gamepad, başladım oynamaya. İlkin Necromorph olarak başladım. Genelde yakınlarınıza soktuğunuz zaman son derece tehlikeli bir yaratık olan The Pack ile oynadım. Spitter ve Lurker gibi menzilli saldırılara da sahip olan yaratıkları da deneme şansım oldu sonrasında. Açık konuşmam gerek: Nadir de olsa multi oynayan bir adamım ama çok da başarılı olduğumu söyleyemem. Mesela FPS türündeki multi bir maçtan sonra orta ya da sonlardaki yerim garantidir. Ama arkadaş, Dead Space 2'nin multi ortamlarında şov yaptım resmen. Elbette ki bunda ilk oyunu defalarca oynamış ve bu sayede kontrollere son derece hakim olmamın da etkisi vardır ama oyun inanılmaz sardı beni. Ezber bozan bir oyun yapısı var Dead Space 2 multisinin. Gerçekten takım olmaya zorluyor sizi. İster yaratıklarla, isterseniz insanlarla oynayın bir şekilde herkesin birbirini tamamlaması gerekiyor. Basitçe anlatmak gerekirse, insanlarla oynarken birkaç istasyon gezmeniz ve size söylenenleri yapmanız gerekiyor. Necromorphlarla oynarken, karşı tarafın görevlerini yapmasını engellemelisiniz. Oyuna multiplayer modların geldiğini duyduğum anda kafamdaki en büyük soru işaretlerinden biri tek kişilik oyunun atmosferini, multi ortamlara yansıtamayacakları yönündeydi ama yapmışlar. Tek kişilik oyunda nasıl tırsıyorsanız, multi atarken de aynı hisleri yaşıyorsunuz. Necromorphların özellikleri oyuna başarıyla aktarılmış. İnsanlarla oynamanın, Isaac'le oynamaktan bir farkı yok. Ama Necromorphlarla oynarken, düşmanı gafil avlamak, organize bir şekilde sürpriz saldırılar düzenlemek için elinizde her türlü imkânınız oluyor. İster gölgelerden fırlayın, ister havalandırmadan çıkın. Müthiş olmuş! Heyecanla bekleyin derim.

Star Wars: The Old Republic

Oyunla ilgili ilginç birkaç detay açıklandı, hemen paylaşmak istiyorum. Şimdi bir kahramanın uğraşmayacağı belli başlı işler vardır değil mi? Düşünsenize etrafınızda tanınan bir kahraman olmuşsunuz, belli bir seviyeye gelmişsiniz hala ayak işlerini başkalarının yapması lazım. Bu noktada Bioware ekibi bize "tayfa sistemini" tanıttı. Bu sistem sayesinde belli bir seviye üzerindeki oyuncular kendi ekiplerini kurabiliyor ve bu ekibin elemanlarını çeşitli işler yapmak üzere yollayabiliyorsunuz. Örneğin, yeni ekipmanların üretimi, yeni silahların yapımı gibi konularda ekip üyelerini eğitebiliyor ve onları görevlendirebiliyorsunuz. Elbette ki tüm bunları üretebilmek için birtakım materyallere ihtiyaç duyacaksınız. Bu materyallerin temini için yine ekiplerinizi sahada görevlendirme şansınız var. Kısacası, toplama, araştırma ve üretim tamamen sizin kurduğunuz bir ekip tarafından yapılıyor. Elbette ki bu ekip NPC'lerden oluşacak. Araştırma üssü olarak geminizi kullanabiliyorsunuz. İşin ilginç yanı ekibinizi görevlendirdiğiniz takdirde, offline olduğunuz zamanlarda da ekibinizin çalışabilmesi. Tayfanızın elemanlarını istediğiniz sınıfta eğitebilecek ve özel işlerinizde onları kullanabileceksiniz.





Need For Speed Shift 2 Unleashed

Açıkçası oyunun bu kadar erken duyurulması benim için sürpriz oldu. Hatta duyurulmasını geçin direkt olarak oynanabilir bir demosunun bulunması daha büyük bir sürprizdi. Bir kere oyunun şimdiye kadar çıkmış olan NFS oyunları içinde gerçeğe en yakın deneyimi sunduğunu belirtmem gerek. Diğer NFS oyunları ne kadar arcade ve gerçekçilik arasında bir denge yakalamaya çalıştıysa da, SHIFT 2 UNLEASHED belli ki gerçekçilik tarafına doğru epeyce bir meyletmiş. Oyunun yarış dinamikleri söylediğim gibi simülasyona yakın ama özellikle birinci kişi kamerası da bu gerçekçiliğe çok şey katmış. Burada bir kokpit kamerasından değil, direkt birinci kişi kask kamerasından bahsediyorum. Örneğin, yolda sarsıldığınız zaman kamera da sarsılıyor. Oyunun görselliği muazzam; son hızda giderken cama yapışan böcekleri bile yapmışlar yani, o derece. Bir de Autolog sistemi var bahsetmem gereken: Autolog sistemi tüm NFS oyunlarındaki istatistikleri ve oyuncu profillerini birbirine bağlayan bir sistem. Kabaca NFS için tasarlanmış, detaylı bir sosyal ağ olarak tanımlayabilirim bunu. SHIFT 2 UNLEASHED de bu sistemi yoğun bir şekilde kullanıyor olacak.



Darkspore

Adından da anlayabileceğiniz üzere Darkspore, Spore oyunu temel alınarak hazırlanmış bir PvP oyunu. Oyunun Spore ile pek bir bağı yok ancak temel olarak yine kendi yaratıklarınızı tasarlayarak bunları kapıştırma üzerine kurulu bir sistemi var. Yapımcılar oyunu bir aksiyon-RYO olarak tanımlıyorlar. Tür olarak daha çok DotA ve League of Legends gibi oyunlara daha yakın geldi bana. Oyunu denediğim kısa süre içinde çok çok eğlendiğimi itiraf etmem gerek. Kısa süre içinde hazırlanmış olarak karakterlerden bir takım oluşturup oyunun yapımcılarından Mike Perry ile kapıştık. Yarattığınız karaktere göre her bir yaratığınızın belli özellikleri oluyor. Örneğin, zırhı kalın, hantal ve menzilli silahlara sahip ya da ince zırhlı, hızlı ve yakın dövüşte etkili yaratıklar yapabilirsiniz. Oyunun editörü her türlü tasarıma izin verecek şekilde hazırlanmış. Neyse, Mike beni oyun boyunca haşat etti ama PvP seven her oyuncunun Darkspore'dan büyük keyif alacağına eminim. Ve sanıyorum gelecek senenin en popüler oyunlarından biri Darkspore olacak.

SAVAŞ ALANI GİDEREK GENİŞLİYOR

BATTLEFIELD: PLAY4FREE

Son zamanların yükselen oyun türü Free2Play dünyasına yeni bir Battlefield katılıyor. Fakat bu kez Heroes'dan daha farklı bir durumla karşı karşıyayız. Hatırlarsınız, Heroes da Free2Play'di ama son derece sade ve karikatür bir oyundu. Battlefield Play4Free, tam teşekküllü bir Battlefield oyunu olacak. Adından da anlaşılabileceği gibi oyunu oynamak tamamen ücretsiz olacak ancak oyunun içinden çeşitli silah, ekipman ve araçları satın alabiliyor olacağız.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM

Bad Company 2 için geliştirilen bu yeni ek paket Vietnam Savaşı'nı konu alacak. Bu ayın 21'inde indirilmeye hazır olacak ek pakette, F-4 Phantom, Bell UH-1 Huey gibi ağır saldırı helikopterleri gibi altı yeni araç, dört yeni harita ve on beş yeni silah bulunacak. Eh, Vietnam Savaşı'nın önemli unsurlarından biri de müzikti elbette. Oyunda 49 adet lisanslı şarkı olacak ve oyun içi radyolardan dinlenebilecek.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 12 SAYI *
84 TL DEĞİL
SADECE 50 TL

* Mayıs ve Temmuz 2008 sayıları tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009



HAZİRAN 2009



TEMMUZ 2009



AĞUSTOS 2009



EYLÜL 2009



EKİM 2009



KASIM 2009



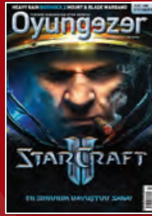
ARALIK 2009



OCAK 2010



ŞUBAT 2010



MART 2010



NİSAN 2010



MAYIS 2010



HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010



AĞUSTOS 2010



EYLÜL 2010



EKİM 2010



KASIM 2010

KASIM 2010
> **KAPAK:** Fallout New Vegas
> **HEDİYE:** Dev FIFA 2011 ve New Vegas Posteri, TTNET Oyun'dan 5 Dijital Tam Sürüm Oyun
> **DOSYA:** Oyun dünyasının en havalı 100'ü
> **İNCELEME:** Fallout New Vegas, Medal of Honor, Enslaved, Gothic 4, Castlevania: Lords of Shadow, Darksider

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

inceleme

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

HIZA OLAN İHTİYACIMIZ HİÇ DİNMEMİŞTİ

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **144. sayfaya** davet ediyoruz.



CALL OF DUTY® BLACK OPS

BOL ACILI BİR FPS ÇEK USTA, COD'DAN OLSUN, SICAK SICAK YİYELİM!

- TUĞBEK ÖLEK



Black Ops'un görsel olarak tavan yaptığı anlardan biri.

60'LAR... SOĞUK SAVAŞ YILLARI... *Hep garibime gitmiştir bir savaşın soğuk olması. Savaş dediğin barut, kan ve duman değil midir? Birbiriyle "kim daha sert bakacak" oynayan süper güçlerin söz dalaşına savaş denir mi cidden? Black Ops da benimle aynı fikirde. Soğuk Savaş denen tiyatro perdesinin arkasında gerçek bir sıcak savaş olduğunun, silahların aslında hiç susmadığının hikâyesi bu oyun. Süper güçler topyekun savaştan kaçındıklarında bile çatışmanın ne kadar sıcak olabildiğinin hikâyesi. Aslına bakarsanız soğuk savaşın sıcak yüzünü işlemek konusunda Treyarch işi abartmış bile sayılır. Çünkü bu soğuk savaş hikâyesi bugüne kadar karşımıza çıkan en sıcak FPS'lerden biri.*

Biliyorsunuz Treyarch, *Call of Duty* serisinin taşeronudur. Infinity Ward asıl seriyi ilerletirken onlar ara oyun çıkarırlar, böylece her sene *CoD* çıkmış olur. Yani serinin çizgisini ve hikâyesini sürdürmeyen, konsol ve çok oyunculu modlara ağırlık veren, asıl seri kadar da satmayan oyunlar çıkar. Daha doğrusu bugüne kadar yaptıkları dört *CoD* oyunu böyleydi. Mesela *Call of Duty 3*'ü serinin hayranları seriden bile saymadı, *CoD Reflex* sadece Wii'ye çıkmıştı, en başarılı oyunları *CoD: World at War* çok oyunculu modda parlasa da, zayıf senaryosu yüzünden *Modern Warfare*'in on puan gerisinde kalmıştı. Son beş senedir Infinity Ward'un gölgesinde kalmak için oyun yapan bir firmaydı Treyarch. Ve *Black Ops*... Kenarda kalmış taşeronluktan parlak sahne ışıklarına çıkış. İlk beş gün hasılatında bugüne kadar yayınlanmış tüm oyun, müzik, sinema eserleri içinde bir numara. Boynuzun kulağı geçişi. Bu başarı hikâyesi ilginç olduğu kadar oyunu anlamak için faydalı da. Çünkü *Black Ops*'un psikolojisini anlamak için geliştiricisinin ve geliştirildiği ortamın psikolojisini anlamak gerekiyor.

HANGİ PLATFORM?

Kesinlikle PC! Bunu söylememin sebebi fare+klavye fanatiği olmam değil. Bu oyunu asıl alma sebebimiz çok oyunculu modu değil mi? Tek kişi altı saat, çok kişi altı ay oynamayacak mıyız? Öyleyse Dedicated Server seçeceği olması, yani oyuncuların sunucu açabiliyor, özel maç sunucuları bulunabiliyor olması bile tek başına yeter. Konsollardaysa Xbox 360 daha iyi grafiklere ve daha az bug'a sahip.

Call of Duty serisini yaratan Infinity Ward'un büyük bir tantanayla parçalanmasının üzerinden sadece altı ay geçti. Dünya seriyi yaratan isimlerin kovulmasını ve geliştirici ekibin hakkını alamamasını konuşurken, tüm bu PR şamatasının ortasında bunu aşacak, susturacak, unutturacak, "CoD halen FPS'lerin kralıdır" dedirtecek bir oyun yapmanın nasıl bir gerilim olduğunu tahmin etmek zor değil. Bu yüzden Treyarch'ın bugüne kadarki tüm *CoD*'lardan daha tantanalı, daha büyük bir *CoD* üretme çabasına düştüğünü söylemek de saçma olmaz sanırım. Daha şatafatlı mekânlar, daha büyük patlamalar, daha fazla mod, araç, silah, şiddet ve gerilim... Ama işini abartan her kişi suyunu çıkarma potansiyeline sahiptir ve *Black Ops* da tüm bu zenginlik halleri içinde zaman zaman görsel bir şölenden fiziksel işkenceye doğru kaymaya eğilimli. Son yıllarda kulak, göz ve ruh sağlığıma böylesine saldıran bir oyun hatırlamıyorum açıkçası. Ama "sıkı oyuncuyu tatmin edecek kadar sert" ile "tantanası kafamı şişirdi" arasındaki çizgi oldukça ince maalesef. Öyleyse yeri geldiğinde cevabını bulmamız gereken bir soruyu not edelim. Karşımızdaki usta ellerden çıkma bol acılı bir kebap mı, yoksa manyağın teki bir tarafımıza isot tıkmaya mı çalışıyor?

KONUŞ MASON!
RAKAMLAR! RAKAMLARI HATIRLA!

Fiziksel işkence derken bunu mecazi anlamda da kullanmıyorum. Oyunun alt metni Soğuk Savaş yılları olsa da üst metin ana menünün açılışından son bölümlere kadar bir işkence hikâyesi. Oyun çıkalı bir aydan fazla olduğundan çoğunuz hikâyeyi ezbere biliyorsunuz zaten ama müsaade edin henüz oynamamış üç arkadaşa kısa bir özet geçeyim. Oyun açıldığında kendimizi bir işkence sandalyesinde buluyoruz. Dört yanımız monitörlerde patlayan görüntülerle dolu, serum ve elektriğe bağlıyız. İşkence altında sorguya tutuluyoruz. Zihnimizin derinliklerine gizlenmiş bir kod var ve onu bizden almaya çalışıyorlar. Tek tek geçmişe götürüyorlar

BEN OLSAM

Ben olsam oyunun kurgusunu artık gına gelmiş "dünyayı yok etmeye çalışan kafayı yemiş general" muhabbetine hiç sokmazdım. Hikâye soğuk savaş yıllarının politik oyunlarına odaklanırdı, görevler birbirinden daha bağımsız olurdu ve Dragovich'in hain planları yerine Mason'ın hikâyesine odaklanırdı. Oyuncular verilen görevi yapmak ile etik değerler arasında sıkışır, isyan etme noktasına gelir, sonunda kafayı yerdi. Hatta finali Rambo: First Blood tadında bile olabilirdi veya kapanış videosundaki son görevimize çok farklı bir yoldan gelip bağlanabilirdik.



Çok pis kokuyorum di mi? Hacı ayıptır bir duş al artık ama.

SÜRPRİZ YUMURTA BİLGİSAYAR

Ana menüdeyken sürekli olarak boşluk tuşuna basın (konsollarda hızla üst üste sağ sol yapın), böylece oturduğunuz sandalyeden kurtulacaksınız. Odanın arka tarafına giderseniz burada bir bilgisayar var. Central Intelligence Agency Data System ismindeki bu sistem eski DOS komutları ile çalışıyor. Help yazarsanız komutları görebilirsiniz. Sistemde e-postalar, raporlar, yazılar, resimler ve oyunun müzikleri bulunuyor. Farklı kullanıcıların hesaplarında farklı dosyalar var. Kullanıcı listesi uzun olduğundan burada listelemiyorum ama Google'layın, hemen bulursunuz. Sistemde o kadar çok materyal var ki kendinizi kaybetmemeniz elde değil. Ayrıca Zork yazarak eski yazı tabanlı *Zork* oyununu, DOA yazarak *Dead Ops Arcade* isimli mini oyunu oynayabilirsiniz.





Şu SR-71'in atmosfer sınırındaki uçuşu şiir gibi, keşke oynanışı da bu kadar etkileyici olsaymış.



Oyunun en bomba kısımlarından biri Yamantau dağından inişimiz ve bu camdan giriş sahnesi. Kesinlikle nefes kesici.

bizi, olayları hatırlamaya zorluyorlar ve biz geçmişimizi hatırladıkça *Black Ops*'un bölümleri bir bir açılıyor. Adımız Alex Mason, CIA'in gizli "Operation 40" özel birliğinin üyesiyiz, ilk görevimiz Domuz Körfezi, ilk hedef Castro. Havana sokaklarından Siberya bozkırlarına, Vietnam ormanlarına uzanıyor oyun. Yaklaşık altı saat ve 16 bölüm sonra gelecek olan çarpıcı kapanışa kadar yakın tarihe yön vermiş olayların aslında birbirine bağlı komplolar olduğunu anlatıyor *Black Ops*.

Gerçek olay, örgüt ve kişilere bir şekilde bağlansa de oyunda gördüklerinizin hepsi kurmaca. Evet, Vorkuta diye bir madenci kasabası var, MACV-SOG da Vietnam savaşındaki özel birliklerin ismi, Operation 40 da kafadan uydurma değil ve Khe Sanh cidden PAVN tarafından delice kuşatılmış. Ama bu oyunu oynarken yakın tarihe dair bir şeyler öğrenmeyi ummayın. Mekân ve olaylardan ilham almışlarsa da, Wikipedia girdilerinin ilk paragrafı kadar bile derin değil işlenişleri. Oyun diğer tüm konularda süper bile olsa bu benim için bir hayal kırıklığı olacak. Çünkü konusu ilk açıklandığında gerçekten sevinmiştim. 60'lı yıllar FPS türü için öylesine bakir bir hazine ki, o dönemin gerginlikleri ve havası içinde anlatılabilecek o kadar çok hikâye var ki. Treyarch bu zengin tarih dilimini zerre kullanamamış. Kafaya eski bir kumaşı bant bağlayıp, Sympathy for the Devil çalmakla 60'lar olmuyor. Sonunda ortaya klişeler içinde boğulan, bağlantıları ve mantığı kopuk zayıf bir hikâye çıkmış. Kötü bir hikâye olduğu yetmezmiş gibi MACV yıllarında iyice karışıyor, takip etmesi de zorlaşıyor.

Ama benim hikâye konusundaki yakınmalarımı oyuna hasta olmuş milyonlar ne kadar ciddiye alır bilmiyorum. Çünkü oyunun sertliği ve aksiyonu içinde zaten eziliyor bu hikâye. Perde açılıyor, şarjör takılıyor ve beş saniye sonra hareket eden her şeye ateş açıyor oluyorsunuz. Ben bugünün oyun dünyasına göre fazla eski kafalı kaldım sanırım, akıllı FPS'ler RYO türü ile evlendi (*Mass Effect*, *Borderlands*, *Fallout*) ve geriye sadece "her yürüyeni vur FPS'leri" kaldı. Bizim FPS'yi HL ile R6 ile sevmiş kuşağımız da kelaynağa döndü. Benim *Modern Warfare*'i çok sevmem de bundandı, atmosferi, hikâyesi, en önemlisi ağırbaşlılığı ve coşkunluğu tadında vermesiyle ayakları yere basan bir oyundu. AC-130 bölümü, Irak'taki nükleer patlama, Washington istilası, havaalanı katliamı... Ustalıkla yapılmış, çarpıcı, şok edici bölümlerdi. Özellikle ikinci oyunda hikâyenin uçları pek birbirini tutmuyordu ama genel vaziyet bundan çok daha iyiydi.

ÇAĞIMIZIN MESLEĞİ HARİTA MÜHENDİSLİĞİ

Treyarch pek çok konuda halen Infinity Ward'un arkasında kalıyor olsa da *World at War*'dan bu yana ne kadar ustalaştıklarını gözden kaçırmamalı. Mesela karakterler *WaW*'dan çok daha sağlam olmuş. Reznov önceki oyundan gelse de ünü hayli pekişmiş gibi gözüküyor, Woods ve Hudson da klişe tiplemeler olmalarına karşın oyuna çok iyi oturmuşlar. Ama oyunun asıl parladığı alan sıcak, güçlü ve baş döndüren çarpışmalar. *Black Ops* baştan sona bir adrenalin bombardımanı olarak geçiyor. Düşman daima bol ve boşa sıkmaktansa sizi vurmayı tercih ediyor. Gerçi yapay zekâdan memnun kaldığımı söyleyemem. Düşmanın beni şaşırttığı anlar genelde beş takım arkadaşımın arasından elini kolunu sallayarak geçip kafama dipçik vurduğu anlardı. Ama düşmanın zihin fakirliğini harita tasarımlarının zenginliği kapatıyor. Sadece görsel olarak değil aksiyona yatkınlık olarak da dört dörtlük haritalar. Elbette çok çizgiseller ama bu bir eksiklikten çok yükselen bir değer günümüzde; oyuncuyu kaybolamayacağı tanımlı alanlarda tutmak. Çizgisel harita sevmeyen gitsin *Fallout* veya *GTA* oynasın diye düşünüyor olabilirler. Gerçi oyun bazen çok fazla dar alanlara mesela sokak aralarına ve koridorlara sıkışıp klostrofobik hale geliyor. Ama daraldığınızda, içinizi açacak geniş alan çatışmaları imdada yetişiyor.

Haritaların görsel güzelliği özellikle The Defector ve Numbers bölümlerinde zirve yapıyor. İlki Vietnam savaşının en kanlı çarpışması olan Hue şehri saldırısının ortasında bir muhbiri şehirden çıkarmaya çalışmamızı konu alıyor. Diğeriyse 93'te yıkılan Hong Kong'un meşhur Kowloon bölgesinde Spetznaz ile yaşadığınız bir kovalamaca. Özellikle Kowloon'un labirent örgüsünde kurulmuş çok katlı batakhaneleri göz dolduruyor. Çatıdan çatıya kaçtığınız bu kaotik ortam sıkı çatışmalar için de bereketli topraklar. Oyunu düz ve sıkıcı bir "geleni gideni vur" faciası

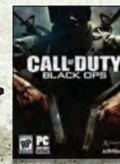
5- Kowloon bölümü görsel olarak çok güzel ama mantık olarak özürlü. Dünyanın nüfus yoğunluğu en yüksek mahallesinde bir tane bile Çinli yok ama onlarca Rus var. Nasıl yani?

CoD4:MW



>

CoD: Black Ops



>

CoD: World at War





HARWARD®

PROFESSIONAL MUSIC SYSTEMS

www.harward.com.tr



Sizi bilmem ama inanılmaz bir Crysis havası esti bende bu sahnede. Bir de deniz olsaydı dağlar yerine "yuh" bile diyebilirdim.



Vallaha mı?

olmaktan kurtaran da bu tip bölümler. Buna bir de sürekli aldığınız değişik emirleri ekleyince oyun sıkıcılıktan sıyrılıp heyecanlı hale geliyor. Bu emirlerin bazıları "eyvah tank geliyor, şurada bir tanksavar var hemen kap ve…" şeklinde beni çok bayan klişeler olsa da bazıları cidden güzel. Özellikle Vorkuta'dan kaçışımızda kullandığımız sekiz adımlı plan. Bu sekiz adım aslında sizin bölüm boyunca yapmanız gereken sekiz görev. Ama hikâye ve atmosfere yedirilişi, bütün mahkûmların hep bir ağızdan "Ascend from darkness!" diye bağırmaları bir anda oyunun atmosferini değiştiriyor. Kendinizi coşmuş ve kalabalığa kapılıp gitmiş buluyorsunuz. Harita ve bölümlerin güzel kurgusu, sıkı aksiyonla birleşince oyunun bütün hatalarını unutturuyor.

LANET VARİL PATLASANA!

Ama bu formülün tutmadığı yerlerde oyun tamamen dökülüyor. Mesela kurgu ve grafiğin dağıldığı S.O.G. bölümü. Oyun sizden sürekli bir şeyler yapmanızı istiyor ama bunu düzgün ifade etmediği için kendinizi sürekli "şimdi napçaz" derken veya geçilmesi imkânsız bir bölümün ortasında buluyorsunuz. Mesela tepelere yerleştirilmiş patlayıcıları ateşlemek, varilleri devirmek… Ah o lanet variller. Olayın varilleri tekmelemek olduğunu çözemedim, baktım el bombasıyla falan patlatamıyorum, umursamadım, yarım saat didinerek, onlarca kez ölerek, düşmanı vura vura ilerledim. Sonra forumlarda okuyunca yıkıldım tabii. S.O.G. bölümüne döndüm, anti-tank silahıyla bir varili dört kere vurdum, bana mısın demedi. Yanına gidip bıçağı saplayınca dünyam yıkıldı. Herhalde geçmeye çalışırken 200 headshot yemişimdir orada. Hâlbuki bölümün açılışı ne kadar sıkıydı: Woods'un havalı gelişi, pistteki kaza… Bu tip sahneler geçmişte Treyarch'ın kısa kaldığı yerlerdi. Gerçi *Black Ops*'ta da dramatik sahnelerin çoğu zayıf, hâlâ bu konuda Infinity Ward'un eline su dökemez ama arada birkaç güzel sahne çıkarmayı başarmışlar.

Oyunun en çiğ bulduğum yanı araçlar oldu. Özellikle Mi24A Hind ile bütün bir vadiyi yok ettiğimiz bölümü hiç sevemedim. SR-71 Blackbird kullandığımız bölüm de oldukça zayıftı, girişteki o kadar tantanayı 15 saniye o ekrana bakmak için mi yapmışlar cidden? Nedense Treyarch'ın bir araç kullandırma saplantısı var. Kamyon, motosiklet, jip, helikopter, hücum bot, casus uçak… gırla gidiyor araçlar, kâh sürüyoruz, kâh silahlarını kullanıyoruz. Bu bölümler ne gerçekçi, ne de ustalıkla yapılmış. Tamam renk katsın diye bir iki tane koyar insan ama zayıf olduğu bir konunun da bu kadar üstüne gitmez. Zaten FPS'lerde bize eşlik eden bir araç olmasını o aracın içinde olmaya tercih ederim. *Black Ops*'ta helikopter desteğini kontrol edebildiğimiz bölümler çok daha iyiydi.

Genel olarak tek kişilik oyuna bakınca Treyarch'ın bu sefer gerçekten *Call of Duty* ismine yaraşır bir oyun yaptığını söyleyebiliriz. Dediğim gibi aksiyon, kurgu, grafik ve bölüm tasarımları konusunda oyun gerçekten parlıyor. Ama diğer yandan Infinity Ward'un çizgisinden hâlâ çok uzaklar. Bunu bir eleştiriden çok tespit olarak söylüyorum, farklı bir stüdyo illa bir diğerinin çizgisine girmek zorunda değil. Ama Infinity Ward'un *Modern Warfare* ile başardığı, bizi serinin hastası yapan değerlere

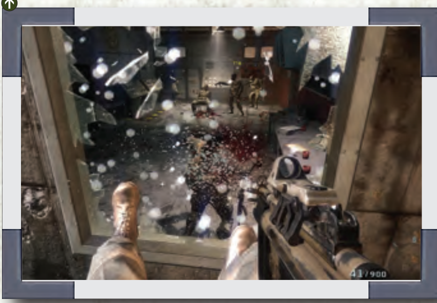
ZOMBİLER SARMIŞ DÖRT BİR YANIMI

Black Ops ile birlikte *WaW*'ın meşhur zombi modu da dönüyor. İsterseniz dört kişi co-op olarak, isterseniz tek başınıza oynayabileceğiniz iki farklı harita var. Birincisi eski bir Nazi tiyatrosu ve en sevdiğimiz zombi tipi olan Nazi Zombilerle savaşıyorsunuz. Diğeriyse ana senaryoyu bitirdiğinizde açılan Pentagon bölümü (Five). İkincisinin komik yanı Kennedy, Nixon, McNamara ve Castro'yu oynuyor olmanız. Özellikle Kennedy'nin replikleri hayli komik, gerçi Zombi modunda karakterlerin ağzından çıkan her şey çok komik.



Patlama birçok düşmanı ortadan kaldırırken, geriden gelen güruhun ilerlemesini de perdeliyor.

Bir elimizle ipe asılmak için kullandığımız kancayı kavrıyoruz, diğer elimizle otomatik silahımızı ateşliyoruz, havada dengemizi korurken, sandalyede bağlı olan arkadaşımızı vurmadan işi bitiriyoruz. Vay be!





sahip olmadıkları ortada. Sanki bu yüzden, bu eksikleri örtmek için ellerindekini çok abartmışlar. Burada tekrar yazının başında bahsettiğim konuya dönüyoruz. Ben kendi adıma oyunu fazla büyük oynayan, gürültülü ve şatafatlı buldum. Özellikle yükleme ekranlarındaki flaş gibi çakan aksiyon sahnelerinin geçişi korkunç rahatsız etti. İşkence gördüğümüz ve kafamızın karışıp, rakamların ekranda uçuştuğu, sayıklamalar arasında sorgucuların bağırıp çağırdığı yerlerde de dozu kaçırdıklarını düşünüyorum. Elbette bu sizin şatafata olan toleransınızla da ilgili. Pek çok oyuncu oyunun bu aşırı hallerini güzel bulmuş olabilir, belki ben parlak ışığa karşı fazla hassasım. İyi pişmişti ama benim ağız tadıma göre fazla acıydı bu kebap.

BOL KEPÇE CALL OF DUTY LOKANTASI

Bu yüzden dönüp de oyunu tekrar oynayacağımı, mesela en üst zorluk seviyesini deneyeceğimi sanmam. Oynadım, bitti ve muhtemelen iki ay sonra yirmide birini falan hatırlıyor olacağım. Ama oyun bitip jenerik aktıktan sonrası bambaşka bir hikâye. Bu oyun o jenerik ekranıyla bitiyor olsaydı hiç sanmıyorum ki benden 7'nin üstünde not alabilsin. Buna çok boş vakitleri varmış mı dersiniz, yoksa oyuncunun parasının hakkını vermek mi, bilmiyorum ama *Black Ops* bir esnaf lokantası olsa "bol kepçe" diye anılırdı.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bol bol içerik ✔ Harika multiplayer ✔ Sıkı aksiyon ✔ Güzel harita tasarımları ✖ Hikâye ve kurgu pek feci ✖ Klişelerden geçilmiyor ✖ Araç olayının suyu çıkmış ✖ Kafa şişiriyor

Black Ops'a oyundaki son sahneden sonra hemen not verseydik, o not 7,0'den daha yüksek olmazdı. Oyun, senaryo bittikten sonra başlıyor...

Treyarch menüyü öyle zengin tutmuş ki oyna oyna bitmiyor mübarek. Oyunun hemen sonunda çıkan Zombi Modu harika. *WaW*'dakini biraz oynamıştım ve o ara *L4D*'e fazla kaptırdığımdan basit gelmişti ama bu sefer feci sardırdım. Gerçi bu modda çok fazla lag yaşadığımdan bir türlü online'da tadına varamadım, bir ara ofiste şöyle dört kişi kurulsak on saatimizi gömermişiz gibi geliyor. Ama tek başınıza oynadığınızda bile çok eğlenceli zombi modu. Asıl aklımı başımdan alansa ana menüdeki bilgisayar oldu. Ne zamandır bir oyunda böylesine harika bir sürpriz görmemiştim. Saatlerce kasıp menülerde dolaştım, tüm bilgi birikintilerini kurcaladım. Dead Ops Arcade'i de çok sevdim. Hiçbir şey olmasa DOS komutlarına dönmek bile harikaydı.

Çok oyunculu moda gelince… vaaayyy… hadi beee… ne diyorsunuz! Treyarch bu konudaki ustalığını zaten *World at War*'da göstermişti, *Black Ops* ile kendilerini iyice aşmışlar. Çok oyunculu FPS'lerde favorim daima *Battlefield* serisi olmuştur ama ilk defa onunla aşık atacak kalitede bir oyun görüyorum (BF:BC2 FTW!). Yeni *CoD* puanları ve kontrat hadisesi çok daha iyi olmuş bence ama asıl bomba yenilik Wager maçları. Hem işin mantığı güzel (kendi oyununuz üstüne bahiste bulunmak yani) hem de çok ilginç dört mod bulmuşlar bu maçlar için. Özellikle *CS*'den apartılan Gun Game ve One in the Chamber favorilerim. Yeni eklenen Theater özelliğiyse tek kelimeyle muhteşem. Bugüne dek hiçbir oyunda bu kadar gelişmiş bir replay fonksiyonu gördüğümü hatırlamıyorum. Özellikle Gran Turismo 5'i incelerken nasıl aradım bu özelliği bilemezsiniz. Bir de resim ve videoları direkt bilgisayara kaydedebileymişiz süper olacakmış. Neyse ben işin çok oyunculu kısmından fazla bahsetmeyeceğim. Daha tam tadına varamadan *GT5* çıkıp hayatımı yok edince oyunun bu yanından bahsetmeyi halihazırda hayatını orda çürütmüş Burak'a bırakmaya karar verdim. Çünkü bu oyunun çok oyunculu modu gerçekten özel bir ilgiyi hak ediyor.

Madem sözü başkasına bırakacağız daha fazla uzatmayalım. Ama son kararımızı söylemeden önce küçük bir notun altını çizmekte fayda var. Bu incelemede geliştirici Treyarch'ın adı çok geçti ve özellikle eski oyunlarına hayli veriştirdim. Ama bu Treyarch'ın bütün bir ekip olarak, bir yandan başka bir oyun üstünde çalışmadan, geliştirdiği ilk *Call of Duty* oyunu. Bu yüzden menünün çok zenginleşmiş olmasına şaşmamalı. Günümüzde büyük bir oyunun kalitesini belirleyen, biraz da ne kadar bütçesi olduğu. Tek kişilik oyun olarak *Black Ops*, *World at War*'dan iyi ama bana sorarsanız her iki *Modern Warfare*'den de zayıf. *MW*'ye ne kadar hayran olduğumu hesaba katarsanız bunu iltifat olarak almalısınız. Ama oyunu bir bütün olarak alırsanız bence verdiğiniz her kuruşu hak eden, kaçırılmaması gereken bir yapım. Şimdi heyecanla *MW3*'ü bekliyoruz. Eğer ayrılan ustaların ardından Infinity Ward iyi bir iş çıkaramazsa bu serinin asıl aktörü de Treyarch'dır. Ama bir dahaki sefere biraz daha sakin lütfen, gözümüze, ruhumuza bu denli saldırmadan...



Eğer yanına gitmezseniz Woods o varili tepiklemiyor ve olaya uyanamadığımızdan bu bölümü geçene kadar anneciğimiz ağlıyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Hepiniz zaten aldınız, verdiğiniz paraya değdiğini umuyorum.

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Treyarch → **Dağıtım:** Activision / Aral → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 120TL → **Dijital İndirme:** Steam (60$) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** bit.ly/hsRSo



Haha, biraz önce bir ördek vurdum galiba!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Yepyeni bir puan sistemi
- ✔ Yepyeni silahlar
- ✔ Dengeli haritalar
- ✔ Harika efektler
- ✔ Hiç denenmemiş oyun modları
- ✔ Benzersiz topluluk özellikleri
- ✖ Düşük vuruş hissi

İşte en eğlenceli oyuncağım, C4 taşıyan uzaktan kumandalı arabam.



MODERN WARFARE 2'YE KARDEŞ GELDİ -BURAK AKMENEK

CALL OF DUTY BLACK OPS MULTIPLAYER

ŞU OYUN GELMEDEN ÖNCE multisini yazmak için nasıl bir heyecan duyuyordum sizlere anlatamam. Hayatım boyunca ilk defa, bir FPS piyasaya çıkmadan önce ön sipariş bile verecektim. Ama *Medal of Honor*'un yarattığı hayal kırıklığından sonra kendimi tutmanın en doğru hareket olacağına karar verdim. Oyun piyasaya çıktıktan ve ilk izlenimler etrafımdan topladıktan sonraysa satın aldım, almaz olaydım. Şimdi kendimi bir türlü kurtaramıyorum!

KÜRSÜDE İKİ KİŞİLİK YER AÇIN

Call of Duty: Modern Warfare 2 çıktığından bu yana kendini multiplayer FPS'nin kralı ilan etmiş durumda. Görünüşe göre daha uzun süre de yerini kimseye kaptıracağa benzemiyor. Ancak şu indirilebilir haritalardaki başarısız satış politikası yüzünden oldukça eleştiri aldığı da bir gerçek. *Call of Duty: Black Ops*, *CoD:MWF2*'den canı sıkılanlar için harika bir alternatif. Oyunun mekanikleri aslında *CoD: World at War*'a daha çok benziyor. O yüzden WaW'u sevenler buna da bayılacaklar. Fakat *MW2*'yi sevenlerin alışmak için biraz zamana ihtiyacı olacaktır. Eğer benim gibi online FPS'leri seviyorsanız zaten bu oyunu çoktan satın almışsınızdır. Ama henüz karar vermediyseniz ,hemen aklınızı çalayım.

Öncelikle bu oyunun en güzel yanı, kazandığınız puanları kullanarak, seviye atladıkça açılan silahlarınız için istediğiniz ıvır zıvırı satın alabilmeniz. Böylelikle işinize yarayacak dürbün ve susturucu gibi aksesuarlara ulaşıncaya kadar bir sürü level almaya ve bu arada hiç sevmediğiniz silahları kullanmak zorunda bırakılmaya bu oyunla beraber son verilmiş. Üstelik puan almak için yalnızca düşman öldürmek veya belli başarılar elde etmek zorunda değilsiniz. İsterseniz belli bir sürede gerçekleştirmeniz gereken kontratlar satın alıp bunları yerine getirerek puan toplayabiliyorsunuz. Bu durum aynı zamanda oyun tarzınızı da etkiliyor. Özellikle yüksek seviyedeki kontratlar için oldukça zaman harcadım mesela.

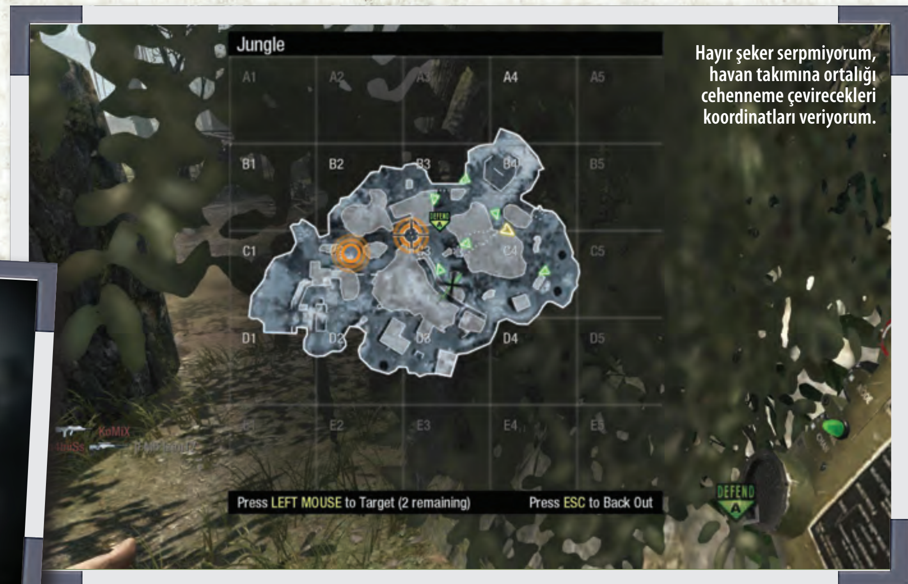
SÜSLEYELİM PÜSLEYELİM

Puanlarınızı yalnızca silahlar için değil silahın üzerine logonuzu basmak, kamuflaj koymak ya da yüzünüze boya almak için (kamuflaj tabii, makyaj değil!) kullanabiliyorsunuz. Bazı yüz boyaları o kadar iyi ki rakiple yüz yüze geldiğimde ürktüğüm için tereddüt ettiğimi ve bıçağı gırtlağıma yediğimi bilirim. Tüm bu satın alma işleri oyuncunun kendi karakterini oldukça özel yapabilmesini sağlıyor.

Oyunda klasik oyun modlarının yanı sıra Wager denilen bir oyun türü de var. Burada her oyun için belli bir puan yatırıyor ve eğer maçı ilk 3'te bitirirseniz yatırdığınız puanı katbekat geri kazanabiliyorsunuz. Ayrıca yepyeni oyun modları yalnızca Wager karşılaşmalarında oynanabiliyor. Bu modları mutlaka denemelisiniz. Ama Türkiye'de hangi bağlantıya sahip olursanız olun, pingler çok yüksek. Ben ancak Fransız ve Alman sunucularında 60-100 ping arası görüyorum ve şu anda açık olan 3700 küsur sunucu içerisinden ancak 3-4 tanesinde doğru düzgün oyun oynayabildim. Wager sunucularındaysa 120'nin altında pingi olana rastlamadım. Bu yüzden Türkiye'den Wager maçlarına girmeyi oldukça riskli görüyorum.

Oyunun müthiş ayrıntılı bir kullanıcı istatistik bölümü var. Buraya mutlaka bakmalısınız. Bu sayede kişisel performansınızı kolayca analiz edebilirsiniz. Üstelik oyundaki son maçlarınızı izleyip bunları arkadaşlarınızla kolayca paylaşabiliyorsunuz. Eğer multiplayer'da acemiyseniz o zaman eliniz alışsın diye tamamen bot'lara karşı oynayabileceğiniz bir eğitim bölümü de eklenmiş. Burası adeta tek kişilik ikinci bir oyun gibi. Aynen online'da olduğu gibi burada da puan kazanıp harcayabiliyorsunuz ama puanlarınız online'a aktarılamıyor. Bu modda, takımımda bulunan botların isimlerinin Steam hesabımdaki arkadaş listemden alındığını gördüğümde ne kadar eğlendiğimi anlatamam. Bir baktım etrafım OGZ klanımın üyeleriyle doldu!

CoD: BO'un multiplayer'ı kesinlikle kardeşinden kötü değil ama ondan daha da iyi olduğunu da söyleyemeyeceğim. Bence her iki oyun da birincilik kürsüsünde olmayı sonuna kadar hak ediyor.



Hayır şeker serpmiyorum, havan takımına ortalığı cehenneme çevirecekleri koordinatları veriyorum.



PC



Tapınak Şövalyelerini burada yenersek, Assassin's Creed de de azalıyorlar mı acaba?

"Sözde" Aslan Yürekli Richard'ı da yönetebiliyorsunuz.

NE İYİ NE KÖTÜ?
- Birimleri çok detaylı olarak geliştirebiliyorsunuz
- Strateji geliştirmeye zorlayan savaş alanları
- Eğlenceli bölüm senaryoları
- Ara sıra sebepsiz yere çökebiliyor

BİR ELİNLE VERİP ÖTEKİYLE GERİ ALMAK -BURAK AKMENEK

Lionheart: Kings' Crusade

TARİH BOYUNCA MUTLAKA birinin diğerinin gırtlağına sarıldığı bir coğrafya olan Ortadoğu'da en çok kan dökülen vaka herhalde Haçlı Seferleri'dir. Avrupa'dan akın akın gelen insan sürülerinin, adı ister din ister para olsun, açgözlü bir amaç uğruna başkalarının topraklarına acımasızca saldırdığı bir dönemdir bu. Aynı zamanda dünyanın tarihini değiştiren ve sonraki çağları şekillendiren bir zaman dilimidir. Lion Heart: Kings' Crusade adından da anlaşılacağı üzere bu dönemde İngiliz Kralı Aslan Yürekli Richard'ın yönettiği Haçlı Seferi'ni konu alıyor. Oyunda önce Richard olarak tüm kutsal toprakları ve çevresini fethediyor sonrasında ise Selahaddin olarak bu toprakları bir dizi karşı atakla geri alıyoruz.

Oyun daha önce incelemesini yine benim yazdığım King Arthur'a çok benziyor. Yapımcı firma Neocore aynı motoru alıp birimleri ve oyundaki ayrıntıları değiştirerek yepyeni bir oyun yaratmış. Eğer King Arthur'u oynamışsanız Kings' Crusade'e de çok kısa sürede alışacaksınız demektir. Oyuna King Arthur'un Haçlı Seferi DLC'si bile diyebiliriz.

ÖNCE RICHARD'I OYNAYIN

Oyunun mekanikleri Haçlı ve Müslüman taraflarda farklılık gösteriyor. Aslan Yürekli Richard ile oyuna başlarsanız, savaşa gitmeden önce size destek veren dört gruptan hangisinin isteğine göre neyi yapacağınızı belirlemeniz gerekiyor. Haçlı Seferleri'nde Richard'ın kumanda ettiği orduda Alman, Fransız, Papalık ve Tapınak Şövalyeleri'nin güçleri var. Bu dört taraftan hangisini tatmin ederseniz o tarafın özel birimlerini ordunuza katabiliyorsunuz. Bu, oyunun tekrar oynanabilirliliğine katkı yapan bir özellik. Ayrıca Richard'ı oynarsanız öncelikle tüm bölgeleri bir bir ele geçirmenin keyfini yaşayabiliyorsunuz. Bir yandan da bu sırada karşı tarafın birliklerini tanıyabiliyorsunuz. Böylelikle Selahaddin'e geçtiğinizde kendi güçlerinize yabancılık çekmemiş oluyorsunuz. Müslümanlar tarafında ise tek birlik olduğundan böyle bir şey yok. Fakat buradaki sürpriz, kullandığınız birimlerin içerisinde bolca Selçuklu ve Türk askeri olması.

Oyunun senaryosu tarihi haritanın sınırları içerisinde kaldığı için saldırabileceğiniz bölgeler de sayılı. Ana haritada yapılacak tek şey size komşu bölgeler arasından hangi toprağı işgal edeceğinize karar verebilmek, o kadar. Zaten hepsine saldıracağınız için seçmekten kaçtığınız zor görevlere eninde sonunda geri dönmek zorunda kalıyorsunuz. Ordunuzu idareli kullanıp görevlerden para ve eşya kazanarak kendi yağınızda kavrulmaya çalışıyorsunuz. Parayla yeni birlikler satın alabileceğiniz gibi elinizdeki birlikleri geliştirmeye de çalışabilirsiniz. Para gerçekten de çuvalla gittiğinden benim tavsiyem elinizdeki birlikleri geliştirmeniz yönünde olacak. Çok güçlü fakat az sayıdaki birimden oluşan bir ordu, daha kalabalık fakat niteliksiz rakipleri alt edebiliyor. Tabii ki birimlerinizi coğrafyayı doğru kullanarak yerleştirmeniz çok önemli. Özellikle baskın yapabilen birimler ilk vuruşta karşı birliği hem sayı hem de moral olarak çökertebiliyor. Savaşlarda okçular çok kilit bir rol oynuyor. İlk önce bu birliklerinizin tüm geliştirmelerini tamamlamanızı tavsiye ederim.

TAŞ, MAKAS, OK!

Tipik olarak okçular hafif zırhlı tüm birlikleri, mızraklılar atlıları, atlılar yayaları ve ağır piyade okçuları hafif piyadeyi yiyebiliyor. Burada olan gariban hafif piyadeye oluyor. Allah'tan tüm birliklerinizi ele geçen silahlar, iksirler ve zırhlarla donatıp üstüne bir sürü özelliğini açabiliyorsunuz. Üstelik birliklerinizi bir üst birliğe terfi de ettirebiliyorsunuz. Önemli olan askerlerinizi savaştan sağ çıkartmak. Savaştan sağ çıkan birlikler bir ya da iki seviye atladığından yetenek puanlarını birliklerin özelliklerine dağıtıp sayılarını da bir şekilde tamamladıktan sonra ileriki savaşlarda kullanabiliyorsunuz.

Kendine has oyun mekaniği, bir sürü sürprizi ve senaryosuyla Lion Heart: Kings' Crusade bir başyapıt değil, fakat tatmin edici bir oyun. Eğer *Total War* serisinden sıkılmak için sebepleriniz varsa bir göz atabilirsiniz.



Oyunda bir Total War havası var, yok değil.



Napoleon: Total War > King Arthur > Lion Heart: King's Crusade

BEN OLSAM

Bu oyunun en eksik yanı ruhu. Ben olsam daha iyi grafikler kullanırdım ve savaş atmosferi yaratmaya daha fazla dikkat ederdim. Kuru bir savaş alanı, süs gibi duran evler ve daha birçok ayrıntı oyunu fazla temiz yapıyor.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Fiyatı biraz daha düşünce ya da strateji açlığınız baş göstermişse arşivinize katabileceğiniz, saklamaya değer bir oyun.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Neocore Games → **Dağıtım:** Paradox Interactive / Tiglon → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** 49 TL → **Dijital İndirme:** Steam (40$)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/2fytfuy

Şimdi İngilizce Zamanı



English Time 1998 yılından bu yana İngilizce eğitimi veren bir dil okuludur. Türkiye`nin ulusal ve uluslar arası düzeyde kabul gören ve ödüler alan tek Türk Dil Okulu olma özelliğine sahip olan English Time 2009-2010 eğitim yılı itibariyle 15 merkez noktadaki şubeleriyle hizmet vermektedir. English Time`ın 10 şubesi İstanbul`da yer almaktadır. Bunlar sırasıyla ; Şirinevler, Bakırköy-1, Bakırköy-2, Kadıköy-1, Kadıköy-2, Kadıköy-3, Taksim, Mecidiyeköy, Beşiktaş-1 ve Beşiktaş-2 şubeleridir.İstanbul dışında Ankara ve İzmit'de de şubelerimiz bulunmaktadır. Yurtdışında ilk Türk sermayeli dil okulu olma özelliğine sahip olan English Time`ın Londra, Toronto ve Las Vegas`da da şubeleri bulunmaktadır. Şimdiye kadar toplamda 100 binin üzerinde mezun vermiştir ve bu sayı her geçen gün hızla artmaktadır.



ENGLISH TIME

DİL OKULU & YURTDIŞI EĞİTİM DANIŞMANLIĞI

www.englishtime.com

FOOTBALL MANAGER 2011

PC | PSP

FUTBOLA AYNI KADINLARA AŞIK OLDUĞUM GİBİ AŞIK OLDUM; ANİDEN, AÇIKLAYAMADAN, ELEŞTİREMEDEN VE GETİRECEĞİ ACIYA HİÇ KAFA YORMADAN -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bu yazıya müthiş bir başlangıç vardı aslında aklımda. Nasıl on senedir bu serinin farklı isimlerle hayatımı ele geçirdiğinden söz edecektim; CM'nin, FM'nin benim için anlamını anlatacaktım. Sonra durdum. Birden aklımın ortasına bir aydınlanma düştü; ben bunları geçen sene *CM 2010* yazısında anlatmıştım. Ondan önceki *FM 2009* incelemesinde de. Forumdaki FM sayfalarında da. Kişisel tumblr'ımda da. Bloglarımda da. Her sene bu zamanlarda aynı şeyi söyleme şansını elde etmişim gibi görünüyordu. Her sene FM çıkıyor ve her sene aynı duygular canlanıyormuş meğerse kafamda. Her sene. O an şunu da fark ettim sevgili Oyungezer okuyucuları, bu FM, aynı tüm diğer FM'ler gibi, hâlâ dünyanın en iyi menajerlik oyunu. Ve bu sefer, bunun sebebi alternatifsizlik değil.

HER ŞEY DEĞİŞİR

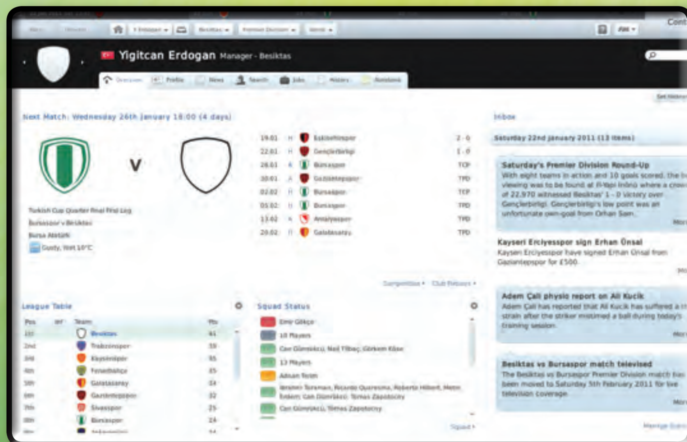
2009'u eleştirirken ve o skandal notu verirken kafamdaki kriterler belirliydi. Belli ki SI Games korsanla baş etmek için oyunun yamasız versiyonunu, sakatlıklardan geçilmeyen ve bug'larla dolu bir yazılım olarak piyasaya sürmüştü. Ama yamayla düzeltilebilecek kusurları görmezden gelsek bile o kadar temel hatalar vardı ki oyunda... FM'nin ruhuna ihanet eden bir durgunluk, bir sıkkınlık ve top tutan Che Guevara resmiyle boyanmış bir sabitlik. Ama şimdi buradayız. Merak etmeyin, darılmam, hemen şimdi oyunun notuna bakabilirsiniz. Gördüğünüz sizi şaşırtacak. Koskocaman bir 9.5 yazıyor orada. Düzeltilemeyecek hiçbir kusuru olmayan bir oyun FM 2011. Baştan söylemiş olmam bir şeyi değiştirmiyor, değiştirmeyecek. Karşınızda gelmiş geçmiş en iyi spor oyunlarından biri duruyor. Her yönüyle.

Ne değişmiş olabilir ki bu kadar 2010'dan 11'e? 2010 zaten büyük bir baştan yaradılışın ürünüydü, daha ne kadar geliştirilmiş olabilir 11? Görünen o ki Sports Interactive hasada hatalardan başlamış. Maç motoru bunun ilk meyvesi. Geçtiğimiz senelere kadar bir veya öteki şekilde mekanik gözükmekten fazlası olamayan FM 2010 oyuncuları o kadar akıcılaşmış ki 2011'de, benim gibi maçları yazılarla takip etmenin iflah olmaz bir fanatiğiyseniz bile maçları izlemekten kendinizi alamıyorsunuz. Oyun dünyasının gerçek bir maç üretmeye en fazla yaklaştığı noktada duruyor çünkü FM 2011. Üstelik maç akıcılığı sadece kodlarla da sağlanmamış bu sefer. Eskiden bizi taktik ekranına atan birçok işlem Quick Tactics isminde bir tuşa atanmış. Oyuncu değiştirmek mi istiyorsunuz? Quick Tactics – Substitions sizi direkt olarak ufak bir pencereye atacak. Oyuncuların yerlerini değiştirmek mi derdiniz? Ya da oyuncuya farklı bir rolde oynamasını söylemek? Tek tuş, tek pencere. Oyuna geçen sene dahil edilen talimatlar kadar basit bunları uygulamak artık. Koltuğunuz sahaya biraz daha yakın yani.

O koltuk sadece maç sırasında emir sallayın diye size verilmedi ama. Bunu da çok iyi biliyorsunuz.

BU OYUN NEYİN NESİ?

Diğer her şey için de geliştirmeler var FM'de ama sanırım hiçbiri "match preperation" yani maç hazırlığı kadar çarpıcı değil. Uzaktan kumandaya benzetiyorum bu "maç hazırlığı" özelliğini: Uzaktan kumanda icat edilmese, her kanal değiştirmeyi istediğimizde televizyona gidip gelmek koymazdı ama icadından beri onsuz nasıl yaşadığımızı tahayyül edemiyoruz. Maç hazırlığı da FM'in en büyük sorunlarından birini, biz daha sorun olarak görmeye başlamadan çözmüş. Takımımızın verdiğimiz



Alt benliğim olan Yiğitcan Erdoğan ligde güzel günler geçiriyor. Sakatlık çok ama.

EŞSİZ ÇÜNKÜ

FM serisi menajerlik oyunu olduğu için eşsiz değil, hiç olmadı. FM serisi CM'liğinden beri tek bir şey yüzünden eşsiz; size bir menajerin kariyer hikâyesini yazma şansı verdiği için. Celtic'de başlayıp Real Madrid'de biten, Sakaryaspor'u ŞL yarı finaline götüren, ufak köy takımlarını Kıtalararası Kupa'ya ulaştıran hikâyeler bunlar. Mourinho'nun, Guy Roux'nun, Ferguson'un hikâyeleri, sizin elinizden.

NE YAPACAĞIZ PEKİ ŞİMDİ?

Taktiksel açıdan pek yardımcı olamam, "takımınızı iyi analiz edin, güçsüzlüklerinizi iyi tespit edip kapatmaya çalışın"dan fazlası küfür gibi. Kalenin önüne uçak da çekebilirsiniz, eğer elinizde sadece iki iyi forvet ve yedi iyi defans varsa. Veya takımınız zeki oyunculardan kuruluysa total futbola da dönebilirsiniz. Bunlara bir şey diyemem, ama genel birkaç ipucu verebilirim. Öncelikle, aç gözlü veya iyi niyetli, tüm menajerler kendilerine fazla para verdiğiniz zaman oyuncunun maaşından feragat ediyor. Ucuza çalıştırmak istediğiniz oyuncuların menajerlerine en az 500K sus parası verin. Paratoner olun. Rakiplerinize devamlı laf atın, laf yiyin, oyuncularınız maç kaybettiğinde daha kolay toparlansınlar. Ve son olarak, rekabetlere önem verin. Bir Barcelona maçı Real Madrid taraftarı için lige bedel olabilir.



menajerlerle işliyor. "Football Manager" ibaresindeki menajerlerle değil, "agent" kelimesinin anlamı olan menajerlerle.

FUTBOL ONLAR İÇİN ASLA FUTBOL DEĞİLDİR

Evet, bireysel menajerler belki de oyunun en büyük değişikliği. Artık onlar da işin içinde ve karakterleri birbirinden farklı. Bazısı daha paragöz, sizden daha yüklü bir kontrat önermenizi bekliyor müvekkiline. Bazısı devamlı sizin oyuncularınızı başkalarına pazarlıyor; ben hem Milan hem Beşiktaş'ı yönetirken Quaresma'nın menajerinin bana gelip "Quaresma'yı isteseniz alırsınız, o da gelir" demesi gibi. Bazısınınsa hiç sabrı yok, siz fiyatınızda diretirseniz bir noktada teklifini de alıp gidiyor. Bu oyunun bir diğer özelliğiyle paralel bir gerçeklik kazandırıyor oyundaki teknik direktörünüze; o özellik de özel sohbetler.

"Private Chat"ler iki şekilde ilerliyor; oyuncunuzla veya basınla. Eskiden "Oyuncuyla etkileşim" veya "Basınla etkileşim" tuşları altında toplanan birçok şey buraya alınmış ve daha fazlasıyla da daha katı bir teknik direktör imgesi yaratılmış sizin adınızın altında. Oyuncunuzu kenara çekip formunu eleştirebilirsiniz ya da basına "Tolunay Kafkas'ı severim" demeci verebilirsiniz. Oyun bunlara göre sizin karakterinizi profil sayfanızda daha net yaratacak ve siz oyundaki teknik direktörünüzün her geçen gün bir role-playing karakteri gibi

Kelimelerinize dikkat edin, oyuncular kolay küsüyor.

Gol olur.

İşte kudüsünüz, maç hazırlığı ekranı.



taktiğe alışıp alışamadığını, hangi oyuncuların hangi alanlarda zorluk çektiğini, hangi alanlara odaklanarak çalışmaları gerektiğine dair seçimlerimizi maç hazırlığı ekranından görebiliyoruz. Sekiz kategori ve bir o kadar da çalışma odağı, aynı anda da üç taktik hazırlayabilme imkanı. B Planı ve C Planı; FM'ye merhaba deyin!

Belki de işin en güzel tarafı ne biliyor musunuz? Hayır, yeniliklerin bunlarla bitmemesi değil. FM'nin oyuncuları dinlemiş olması. Basın toplantıları yenilenmiş, dinamik ülke bilinirlikleri eklenmiş (yani Beşiktaş'ın ŞL şampiyonluğunun Cristiano Ronaldo'nun Türkiye'ye gelmeyi en azından düşünmeye yol açması) ve ortada ciddi bir müzakere sistemi var. Ve bu müzakere sistemi

Football Manager 2011



>

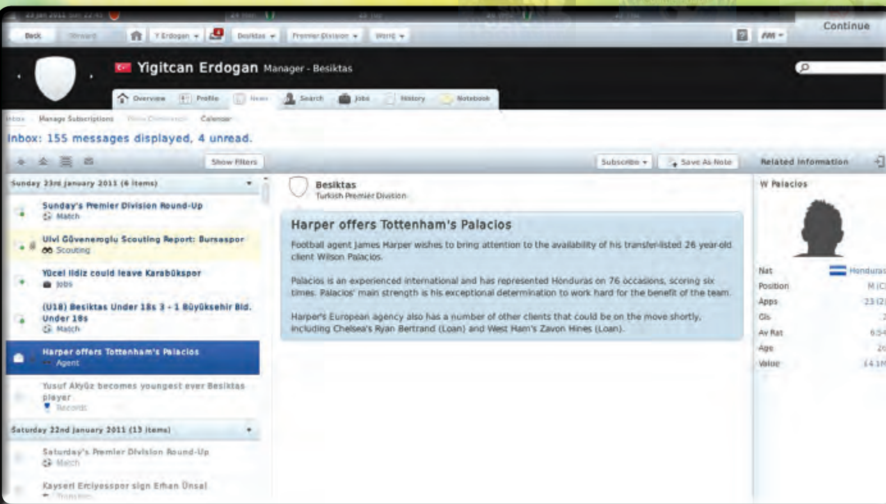
Championship Manager 2010



>

FIFA Manager 11





ete kemiğe büründüğünü fark edeceksiniz. Maç analizleriniz, taktikleriniz, basına tavrınız, oyuncularınızla ilişkileriniz, parasal kontrolünüz, hepsinin kaydı artık daha detaylı tutulduğundan sizin FM'de kim olduğunuz ayan beyan ortaya çıkacak.

FM 2011 gelmiş geçmiş en oturaklı futbol oyunlarından biri, belki de en iyisi. Çünkü diğer tüm futbol oyunlarının aksine oyunu değil, futbolu yaratmaya uğraşıyor Sports Interactive. 2011, bu amaca belki en fazla yaklaştıkları sezon. Futbola aniden aşık olanlardansanız... Ne diyorum ben? Futbol seviyorsanız şu an zaten FM 2011 oynuyorsunuz! @

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Maç hazırlığı ✓ Menajerler ✓ Özel sohbetler ✓ Daha gerçekçi bir teknik direktör imgesi ✓ Yine genişletilmiş ve gerçekçi database ✓ Yine FM'yi taklit eden hayat ✗ Hâlâ bir oyun devam ederken ona lig ekleyemiyoruz... da, bu pek eksi olmadı evet.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Spor oyunları bundan daha iyi hiç olmamıştı. Neredeyse tüm spor oyunlarını oynamış bir insan olarak bayağı eminim.

9,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Menajerlik → **Yapım:** Sports Interactive → **Dağıtım:** SEGA / Aral → **Sistem:** Düşük → **Kutulu Fiyatı:** 70 TL → **Dijital İndirme:** Steam (39$)
→ **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** OGZ Forumundaki efsanevi konu: http://bit.ly/flKzLX

PC PS3 360

İYİ DİSK, DEREZ GETİRİR! -BERKANT JEFF AKARCAN

TRON: EVOLUTION

BİR ÜRÜNÜN FANBOYU OLMAK çok kolaydır, ama onunla ilgili bir kritik yaparken iyi düşündüğünüzde "fanboyluktan değil yahu" argümanına başkalarını ikna etmek sanırım montla yapılan aktivitelerden sonra en büyük ıstırap. Ne kadar "tarafsız bakıyom ben ya!" derseniz deyin, o şüphe hep vardır, "fanboy diye böyle diyor kesin" diye düşünecek karşınızdaki. Bir ürünün fanboyu olmak, ama ona bakarken dışarıda kalabilmek; tıpkı bir kıza aşık olmaktan kaçarken kendinizi ikinci düşüncelere zorlamaya benziyor. Zor… Zor ama nihayet o kıza gerçekçi bakmanızı sağlar. Zor ama gerçekleri görmenizi sağlar. En sonunda elinizde enerji içeceğiyle karıştırılmış votka, ağzınızdan şu sözler çıkar: "Aslında o kadar da güzel değilmiş ya." Tabii eğer kız cidden güzel değilse. Peki ya gerçekten güzelse?

O zaman kendinizi ne kadar zorlarsanız zorlayın, eksik yanını görmek için ne kadar debelenirseniz debelenin bulamazsınız. Yoksa, yoktur. Tron'a neden bu kadar aşık olduğumu bilmiyorum. Düşünsenize, gösterime girdiğinde daha annemle babamın bile tanışmamış olduğu bir filmden bahsediyoruz. Peki nasıl oldu da çıkışından yirmi yıl sonra karşılaştığım Tron'un dev posterini Manş'ın kuzeyinden çıkar çıkmaz sipariş edecek duruma geldim? Tron'un sinema sektörüne yaptığı etkinin büyüsü altında mıyım acaba? Belki de bugün izlediğimiz filmlerin bu kadar görsel şölen yaşatabilmesinin sebebi Tron'un, bilgisayar üretimli görüntüleri ilk defa bu kadar yoğun kullanmış olması. Ama bu olamaz, Tron'dan sonra CGI'ın ağababaları geldi, gelmeye de devam ediyor. Peki o CGI üretimi görüntülerle yaratılan dünya mı beni çarpan? The Grid mi?

MATRIX AKILLI OL, SENDEN BÜYÜK TRON VAR

Yıl 1982, bir hacker gerçek anlamda bir sanal dünyanın içine çekilir ve arenada gladyatör oyunlarında dövüşmeye zorlanır. Buradan kurtulmasının tek yolu bir güvenlik programının yardımını almaktır. Hepimizin çok yakından tanıdığı Matrix evreninin ikiz kardeşi gibidir The Grid, sadece ondan daha önce akıl edilmiştir... Neyse, aradan yıllar geçer, bu sefer o hacker'ın oğlu The Grid evrenine çekilir. İşte bu kısım da bizde Ocak ayında gösterime girecek olan devam filmi Tron Efsanesi'nin (*Tron: Legacy*) hikâyesi.

Oyunumuz Tron: Evolution, yeni filmin hemen öncesinde geçiyor ve orada anlatılan hikâyenin nasıl başladığını anlatıyor. Bir yandan The

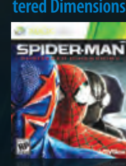
HANGİ PLATFORM?

Oyunun PC platformu, sırf kontrolleri ve ara sinematiklerin kalitesizliğini belli etmemesi yüzünden bile PS3 ve Xbox 360 platformlarından daha iyi. Tıpkı Mirror's Edge'in PC'de daha iyi "ele oturması" gibi TRON: Evolution da klavye-fare ikilisiyle daha iyi "ele geliyor".

EŞSİZ... ÇÜNKÜ

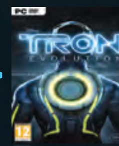
TRON dünyası, yani The Grid bundan daha güzel bir oyuna meze olamazdı henüz.

Spiderman Shattered Dimensions



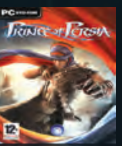
>

Tron Evolution



>

Prince Of Persia



TRON: LEGACY

Ülkemizde (tüm dünyadan sonra) 28 Ocak ayında gösterime girecek ikinci Tron filmi Legacy, ilk filmin ana karakteri olan Kevin Flynn'ın oğlu Sam büyümüş ve 27 yaşına gelmiştir. Bir zamanlar dünyanın en büyük oyun geliştiricisi olan babasının terk edilmiş mekanı olan Flynn's Arcade'den gelen garip bir çağrıya cevap vermek için buraya gider ve 20 yıldır babasının esir olduğu Grid dünyasının içine çekilir. Olivia'nın canlandırdığı Quorra'nın yardımıyla baba-oğul, Grid'in yepyeni halinde sistem yöneticisi Clu 2.0'a karşı ölüm-kalım savaşına girer. Olaylar gelişir. Ayrıca ilk filmden Jeff Bridges ve Bruce Boxleitner de bu filmde aynı rollerde geri dönüyor. . . Tüylerimiz şimdiden diken diken!





Grid'de bir virüsün ortaya çıkışına tanık olurken, öte yandan tüm ISO'lara karşı bir soykırım hareketini başlatan sistem yöneticisi CLU 2.0'a karşı savaş veriyoruz. Savaş boyunca filmde de yer alan ve Olivia Wilde tarafından canlandırılan Quorra ile omuz omuza savaşıyoruz ama Olivia Wilde (tanımayanlar için geliyor: *House MD*'den "Thirteen") öyle bir hatun ki GameStar modellemeyi becerememiş kendisini. E ben de bu kadar güzel olsaydım, beni de modellemekte zorlanırdı oyun geliştiricileri.

THE GRID: A DIGITAL FRONTIER

Ama The Grid'in modellemesi açısından böyle bir sorun yok. Öylesine güzel hazırlanmış ki o haritalar, o şehirler, GameStar'dakiler çocukluklarını The Grid'de geçirmiş olmalı. Bu kendine has dünyayı gördüğünüz her karede beyniniz dijitize oluyor. Her duvarına, her köşesine dokunduğunuz, bütün algılarınızla bir parçası haline geldiğiniz için de, ne yalan söyleyeyim, bir noktada "Anon, sen çık da ben girem!" demeye başlıyorsunuz.

Anon demişken, kendisi oyun boyunca kontrol ettiğimiz ana karakter. İsminin Anon (Anonymous'un kısaltılmışı) olarak seçilmesinin birkaç sebebi var. Diğer öğeler de işin içine girince görüyorsunuz ki yapımcıların en büyük amaçlarından biri bu isimsiz karakteri sahiplenmeniz. Bir karakteri "siz" yapmanın, içini sizle doldurmanın en kolay yolu da onu "boş" bırakmak, "Anonim" yapmak. İkinci sebep de bir avatarın kimliksiz olduğunun vurgulanması. Zaten oyun boyunca Anon'un ne tipini görüyoruz, ne de sesini duyuyoruz. Ara sinematiklerde kamera ne zaman Anon'u gösterse o maskenin ardında benim yüzüm var gibi hissettim. Üçüncü şahıs bakış açısından oynanan bir oyunda, FPS'lerin en büyük karakteristiği olan bu vurguyu yakalamak oldukça güçtür ve GameStar bir şekilde bunu başarmış.

Ara sinematiklerin verdiği bu hissi baltalayan tek bir kötü yanı var, o da bu videoların düşük çözünürlükte olması. Hele hele oyunun PS3 veya Xbox 360 sürümünü oynuyorsanız bu daha da belirgin hale geliyor. Tamamen IMAX 3D deneyimi için hazırlanmış bir filmin yan ürünü olan bir projede, ara sinematiklerde 1080p video görmeyi yeğlerdim. Çünkü Tron markasının temelini, yukarıda da bahsettiğim CGI devrimi oluşturuyor ve tamamen CGI olan bir yapımda kalitesiz görüntülerle karşılaşmak insanın içini burkuyor. Bir de ara sinematiklere Olivia Wilde'ın cansız modellemesi eklenince, sahne ne kadar etkili olursa olsun o sahnenin arkasını görebiliyorsunuz.

Fakat bu asla oyunun grafiklerinin yetersiz olduğu anlamına gelmiyor, tam aksine The Grid'in sağladığı o "gerçekçi olmak zorunda değil, çünkü burası bir dijital ortam" joker kartını çok iyi fark etmiş GameStar ve özellikle harita tasarımlarında alabildiğine gerçeküstü takılmış. Fakat bunu yaparken grafik konusunda nedense bazı şeylerden ödün vermişler, mesela aksiyon sahnelerindeki patlamalar genel görsel tokluğun yanında çiğ duruyor. Özellikle Light Cycle ile hıza kapıldığımız sahnelerde bu sorun hepten belli ediyor kendini. Muhtemelen hızlı giderken fark etmeyeceğimizi düşünmüş yapımcılar, ancak kazın ayağı öyle değil.

THE GAME HAS CHANGED!

Bu arada sakın "Oyunu oynarsam yeni filmden spoiler yer miyim?" şüphesine kapılmayın. Bu soru bizi de epey uğraştırdı çünkü. İlk başta Tron: Evolution'u incelemek için Volkan'la saç saça baş başa bir disk savaşına girdik, daha sonra "daha filmin tamamını izlemeden spoiler yer miyiz la?!" fikri ortaya çıkınca diskim sende oynadık. İşin sonunda Volkan'a "hafız valla filmle aynıymış hikâye" diyerek, cebren ve hileyle oyunu ele geçirdim. Oynamaya başladığımda hâlâ yüreğim ağzımdaydı, filmden kritik bir şeyleri gösterecekler korkusuyla ama neyse ki oyun beni yanıltmadı ve öyle bir şey olmadı. Oyun dinamikleri konusundaysa epey yanıldım...

Baştan sona bir disk savaşı ve light cycle yarışı bekliyordum Tron'dan. Oysa bu öğelerin çok fazla ön plana çıkmadığı ama oynanışı desteklediği, biraz *Prince of Persia* elementlerini ve epey de *Spiderman* oyunlarını andıran bir oynanış var. İşte bu yüzden The Grid oyundaki asıl başrolü kapmış durumda, zira girip çıkmadığınız yeri yok. En yüksek binasının tepesinden tutun, tünellerine kadar bir sürü yerinde savaş veriyorsunuz. Yetmiyor, gökyüzünde gemiden gemiye atlıyorsunuz. Oyunun bu "parkur" dinamiklerine alıştıkça oyunu daha çok seveceksiniz çünkü bu hareketleri yaptıkça eliniz daha da yatkınlaşacak ve tıpkı *Mirror's Edge*'deki gibi karakterinizin

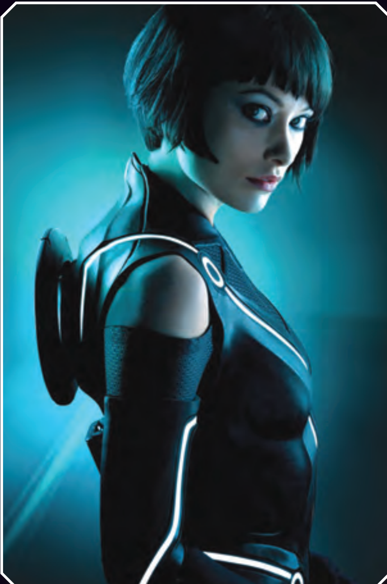
DAFT PUNK

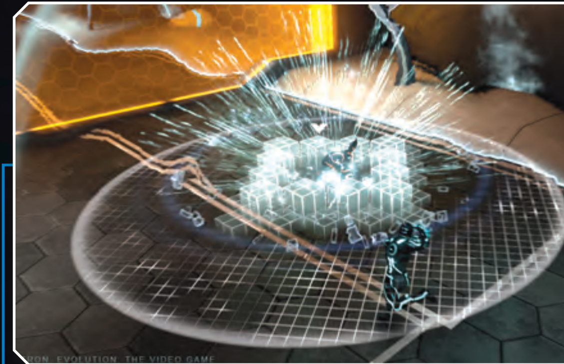
Hiç kuşkusuz Tron: Legacy'i Tron: Legacy yapacak olan şey, Daft Punk tarafından hazırlanan enfes müzikleri. Daft Punk'tan Guy-Manuel de Homem Cristo da zaten çocukluk ilhamının TRON filmi olduğunu söylüyor. Yeni filmde de bir kameo yapan Daft Punk ikilisi, kesinlikle bu film için biçilmiş kaftan. Tek alternatifleri de The Glitch Mob olabilirdi, onları da bir dinlemenizde kesinlikle fayda var. Son albümleri Drink The Sea, kesinlikle bu yılın en iyi albümü zaten.



OLIVIA WILDE

Yemişim Angelina Jolie'yi, yemişim Megan Fox'u; Hollywood'un tek prensesi belki de kraliçesi işte bu hatun! House dizisinin "Thirteen"i olarak da tanıyabileceğiniz Olivia ile ilk tanışıklığımız 2007 dizisi The Black Donnellys'de Jenny Reilly'i oynadığı döneme denk geliyor. TRON: Legacy'nin de başrolleri arasında olduğunu öğrendiğimde "WWAAAAAA" diye karşılık verdiğim Olivia'nın gerçek soyadı aslında Wilde değil, en sevdiği yazar Oscar Wilde olduğu için bu soyadı kullanıyor. Doğal sarışın, vegan ve İrlanda asıllı. E daha n'olsun?! Not: Kendisi dünyanın en güzel kadını.







Light Cycle almak lazım bu trafikte.

Düşmanlara yıllık istatistiklerle saldırıyorsunuz.

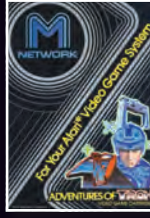
NE İYİ NE KÖTÜ?
✓ The Grid ✓ Müzikler ✓ Çok tadında aksiyon ✓ Doyurucu oyun süresi ✓ Olivia Wilde
✖ Kontroller bazen meme yapıyor ✖ Olivia Wilde'ı kötü modellemişler!!!

TRON OYUNLARI


1982-Tron


1982-Tron: Deadly Discs


1982-Tron: Solar Sailer


1982-Adventures of Tron


1983-Discs of Tron


2003-Tron 2.0


2009-Space Paranoids


2010-Tron Evolution

değil kendinizin seviye atladığını hissedeceksiniz. Öte yandan bu "parkur" dinamikleri oyun ilerledikçe zorlaşıyor ve çok uzun hareket zincirleri yapmanız gerekebiliyor. Bu aşamaya geldiğinizde halen alışmamış olursanız, klavyenizi veya kontrolörünüzü yer yer ısırmanız uzak bir hayal değil sizler için. Bazen ufacık küçücük, milimetrik bir hatanızda bile gökdelenden aşağıya düşüp *derez* olabilirsiniz (Tron dilinde "ölmek"). Ölmekten korkmamanızı tavsiye ederim çünkü checkpoint noktaları oldukça sık ayarlanmış ve ölür ölmez hemen decompile olup *(Troncada "hayata dönmek")*, sistem geri yüklemesinden devam edebiliyorsunuz. Hem eğer ölmekten korkup temkinli oynarsanız "parkur" dinamiğinin akıcılığından ödün vermiş olursunuz, oyundan aldığınız zevki azaltırsınız.

DEREZZED

"Derez", "decompile" gibi kelimeler kafaları biraz karıştırabilir ama oyunun dünyası içinde son derece anlamlı ifadeler bunlar. Tron'un kendine has bir dili var ve bu dilin oyunda yoğun kullanımı sayesinde kendinizi kodların arasına sızmış Anon olarak hissetmeniz çok daha kolaylaşıyor. Mesela yetenek puanlarına Memory (hafıza); karakter seviyenize de Version (sürüm) deniyor. Dövdüğünüz her düşman size bir tecrübe puanı getiriyor (buna Tronca bir karşılık yok valla) ve seviye atlıyorsunuz. Ya da pardon, "yeni sürüm geliyor yazılımınıza" demeliyim. İşbu yeni sürümlere geçtikçe karakterinize ve ekipmanınıza yeni özellikler ekleyebilirsiniz, mesela diskinizi güçlendirmek veya enerji limitinizi yükseltmek gibi. Tıpkı bir rol yapma oyununun esasları gibi. Aslına bakarsanız bu kadar basit şeylerle "oyunda RYO elementleri var" demeye oldukça karşıyım ama sağda solda rastlarsanız bu cümleye, şaşırmayın. Evet var ama bunlar sadece karakter gelişimiyle ilgili şeyler.

Diski güçlendirmek demişken, bunun oyun dinamiklerine etkisi oldukça fazla. Toplamda dört farklı disk türünüz var, bunlarıysa oyunda ilerledikçe kazanacaksınız. Bu dört disk türünü oyun sırasında dikkatlice seçmeniz lazım çünkü karşınızdaki düşmanların zayıf noktaları var ve yanlış diskle saldırırsanız, düşmanı anca gıdıklayabiliyorsunuz. Disk seçimi önemli dedim ama çok da endişelenmeyin oyunu oynayacaksanız, çünkü tek tuşla disk türünüzü değiştirebiliyorsunuz. Bunu bir avantaj olarak görüp çok düşmanın olduğu anlarda farklı kombolar çıkartabilirsiniz. Corruption Disk ile Bomb Disk'i birleştirin mesela, The Grid'de havai fişek gösterisi yapabilirsiniz böylelikle.

Disk geliştirmelerinizin yanı sıra Light Cycle ve Light Tank'ımıza da geliştirmeler yapıyoruz. Evet, Tron evrenine uzaklar için geliyor: Oyunda tank kullanıyoruz. Tabii Berlin – Varşova hattının yerini tutmaz ama The Grid sınırları içinde de olsa tank tanktır. Gerçi bana soracak olursanız tank kullandığımız bölümler biraz fazla kaçmış ve o su gibi akan aksiyonu inanılmaz derecede baltalıyor. Gönül isterdi ki bu Light Tank bölümlerinin yoğunluğu Light Cycle bölümlerinde de geçerli olsun ki on yılda bir elimize geçen Light Cycle kullanma fırsatını çok daha zevkle değerlendirebilelim. Ne yalan söyleyeyim, Light Cycle kullanmak o kadar zevkli ki tankları kafadan feda edebilirdim. Hele hele Light Cycle'ı ilk kullandığımız sahnede, arkada Daft Punk'ın Derezzed'i de çalıyorken, heyecandan ayağa kalkıp öyle oynadım. Çok ama çok zevkli Light Cycle sahneleri, hem düşmanla karşılıklı disk atıyorsunuz, hem arkalarındaki ize girmemeye çalışıyorsunuz, hem yukarıdan bomba yağıyor, yollar yıkılıyor derken kan ter içinde kalmanak elde değil! Ve ne yapın edin, bir an önce Version 20'ye ulaşıp filmde de gördüğümüz yeni Light Cycle'ı edinin. Kendisi tam bir tasarım harikası. Version 20'ye oyunun sonlarına doğru anca ulaşacaksınız fakat üzülmeyin, oyunu tekrar oynamaya başladığınızda kaldığınız Version'dan devam ediyorsunuz, sonuçta Version 30'a gereksinim duyan özellikler var. Ve oyun sırf bunları görmek için bile tekrar oynanmayı hak ediyor.


Sadece ışıktan oluşan bir dünyayı grafikle hayata geçirmek.

Filmin hikayesine bizi hazırlıyor Tron.



AND ONE DAY... I GOT IN!

Ah bir de Daft Punk tarafından hazırlanan filmin müzikleri olsaydı şu oyunda... Sadece Derezzed ve Fragile parçalarıyla sınırlı kalmasaydı... Ah bir de Olivia Wilde güzel modellenseydi... Oyunda eksik kalan bu yanları tamamlamak için Ocak ayını bekleyeceğiz, IMAX 3D eşliğinde The Grid'e gireceğiz... İşte gerçek Tron deneyimi bu olacak. Ama bu deneyime hazırlanmanın en iyi yollarından biri olarak Tron: Evolution'u sakın es geçmeyin. We are Anon, we are legion. Grid'e hoş geldiniz!

TRON

İlk TRON, 1982 yılında gösterime girdiğinde her şeyi değiştirdi diyebiliriz, dünyadaki neredeyse her şeyi hem de. Sinema sektöründen tutun oyun sektörüne kadar. Her şeyden önce bilgisayar üretimi görüntülerin sinema filmlerinde ne kadar büyük bir potansiyele sahip olduğunu gösterdi, ve beyaz perdedeki has dijital evrenlerin babası oldu. Ayrıca Daft Punk gibi bir grubun çıkmasını da TRON'a borçluyuz, çünkü yaptıkları müziklerde tamamiyle TRON evrenine bir bağlılık ve aşk olduğunu söylüyorlar. Ölmeden önce izlenmesi gereken filmler listeniz varsa, TRON'u sakın ama sakın es geçmeyin.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Az Spiderman, az Prince of Persia. TRON 2.0'a en çok yaklaşan ama bir boy farkla en iyi Tron oyunu olmayı ıskalıyor Evolution.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ Tür: Aksiyon → Yapım: GameStar → Dağıtım: Disney / Tiglon → Sistem: Orta → Kutulu Fiyatı: 79 TL → Dijital İndirme: Henüz yok
→ Yaş Sınırı: 7+ → Dahası İçin: http://bit.ly/ellpmQ



“BEN SENİN DE BABANIM GALEN” - DARTH VADER -KAAN ALKIN

Star Wars: Force Unleashed 2

ELLERİM GİBİ BEYNİM de uyuşuyor soğuktan. Karanlıkların içinde bir görünüp bir kaybolan hayalleri hâlâ anlamlandıramıyorum. Neler oldu? Neler oluyor? Ben ben miyim, yoksa karanlık emellerine alet etmek için yarattıkları bir kukla mı? Kamino'ya nasıl geldim? Juno! Juno nerede? Buradan çıkmalıyım. Juno'yu bulmalıyım.

Galaksinin mecnunu Starkiller'ın yeni macerası işte böyle bir kafa karışıklığıyla başlıyor. Kimliği konusunda bin bir türlü soru işareti arasında, bir de durmadan gördüğü hayallerle uğraşmak zorunda kalan Starkiller, Vader'ın telkinlerine boyun eğmeyerek, Juno Eclipse'i bulmak için Kamino'dan kaçıyor. Usta ve öğrencisi böylece bir kez daha düşman oluyor ve hikâyeyi iyi kötü tahmin etmemize yetecek kadar malzeme ilk dakikalardan önümüze sunuluyor. Zaten kısa sürede aksiyon fırtınası sizi de önüne katarak hızını artırıyor ki oyunun başında geçireceğiniz saatleri bir nebze olsun değerli kılan da bu "aksiyon" kısmı.

AŞK ACISI BUNA DERLER GÜZELİM! (HÖ?)

Starkiller bir hayli kudretli başlıyor oyuna. Bir önceki oyunda sahip olduğu güçlerden bir tek *repulse* oyunun başında kullanılır değil. Onu da bir süre sonra, diğer birçok şeyi hatırladığı gibi, flashback'lerle tekrar kazanıyor. Flashback'ler genelde bir önceki oyunda yer alan ara videolardan görseller olarak çıkıyor ve bir bölümü ya da bir düşmanı nasıl geçmemiz gerektiği konusunda ipuçları verebiliyor. Hatırlanması gerekenler dışında *push, lightning, saber throw, grip* gibi becerilere oyunun başından itibaren sahibiz. Puan topladıkça bu becerileri bir üst seviyeye taşıyabiliyoruz. Her biri üç kademeden oluşan yeteneklerinizin tamamını oyunu bitirmeden doldurmak mesele değil, zira ortalık öldürülecek düşmandan ve yakılıp yıkılacak mekândan geçilmiyor. Topladığınız puan miktarını yükseltmek için ışın kılıcınızın kristallerini değiştirebilirsiniz ama bunun için holocron avlamanız gerekecek. Holocron'lar olmadık yerlere, zaman zaman da tam yolunuzun üstüne bol bol saçılmış cihazlar. Kristallerse çeşit çeşit, tecrübe puanı kazandırmalarının yanı sıra maksimum sağlığınızı ya da gücünüzü artıranlarına da rastlayacaksınız. Ama muhtemelen asıl ilginizi çekenler alacağınız puan miktarını yükselten kristaller olacak. Ben başlarda daha fazla sağlık ve daha fazla güç gibi getirileri olan kristallere odaklandıysam da oyun ilerledikçe ışın kılıçlarımı giderek daha az kullanır olduğumu fark edince, puan çılgınlığına kaptırdım, vurup kırmak için eşya arar hale geldim. Elbette çevreyle etkileşimin tut at, kır dök vesaireyle sınırlı olması bir noktadan sonra sıkıcı hale geliyor. İlk oyunda da etkileşim bununla sınırlıydı, doğru, fakat oyunun isminin sonunda bir "2" eklendi mi, insan bir iki yenilik bekliyor.

BEN OLSAYDIM

Star Wars'u Star Wars yapan hikâye örgüsüdür, anlatımıdır. Güç gizemlidir, bilinmeyen sınırları vardır. Cayır cayır yıldırım atarak "cool" olmaz Star Wars. Adam gibi hikâye, arka plan, sunum içerir. Aksiyon sadece pastanın üzerindeki kirazdır, pastanın kendisi değil. Ben olsam doğru düzgün bir hikâye yazar, doğru düzgün de anlatmayı tercih ederdim ama eh, Julio Torres işte, ne desek anlamıyor.



Yerde tut at yapmaktan sıkıldım, bir de böyle deneyelim.

TAŞ YOK MU TAŞ?

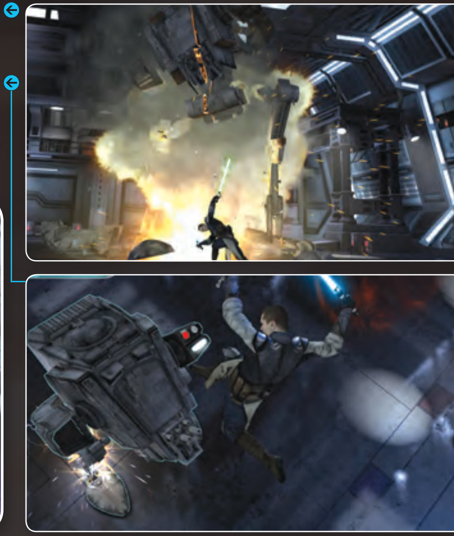
Yapımcının yenilik anlayışı grafiklere bakınca gözler önüne seriliyor gerçi. Force Unleashed 2 görsel olarak dört dörtlük bir oyun. Starkiller'ın bir iki animasyonda belinin tutulması ve ölüm animasyonlarında fenalık geçiren bir prenses edasıyla yere yığılması dışında, kötüydü diyebileceğim hiçbir görsel öğe yok oyunda. Çok şikâyet ettiğimiz ışın kılıcı muhabbetiyle ilgili olarak bir iki girişimde dahi bulunmuşlar. Eğer rakibinize biraz yüklenirseniz arada kolları, bacakları hatta kafaları bile uçurabiliyorsunuz. Yine de floresanla adam dövme hissiyatında hiçbir değişiklik yok. Muhtemelen oyunun yaş sınırını yükseltmemek için bu kadarla kalmışlar. Işın kılıcı vurduğunu ortadan ikiye bölmek yerine sopa gibi davranıyor. Aksi olsaydı oyun fazla kolaylaşırdı da diyebilirsiniz fakat bu haliyle de zor değil ki. Stormtrooper'lar bir, maksimum iki vuruşta ruhlarını teslim ediyor. Benim favori hareketimse, grip'le yakaladığım Stromtrooper'ı, bir yıldırımla yanarlı dönerli bir bombaya dönüştürmek ve daha kallavi düşmanlarımın kafasına atmak üzere cephane gibi kullanmak. Grip'le yakalayabildiğiniz

Işın kılıcının kesebildiği nadir cihazlardan AT-ST'ler.

Yedi klon birleşip AT-ST'ye girecektik de ortaklar son anda caydı...

Havada asılı durduğunuza şahit olan herkesi biçmeseydiniz çok daha kolay bir hayatınız olabilirdi.





Challenges: Bir Meydan Okuma Bayramı

Oyunu bitirdik mi, içerik bitmiyor. Daha açılacak videolar, üstesinden gelinecek zorluklar var. Challenges da oyun boyunca karşılaştığımıza benzer sahneleri canlandırıyor karşımızda. Belli bir bölgeyi korumak, holocron toplamak, hayatta kalmak, verilen komboları tamamlamak gibi farklı modlar arasında koşturup duruyoruz. Bölümün bir diğer esprisi hem PS3 hem PC versiyonunda, buralarda elde edeceğiniz skorların internet üzerinden paylaşılması ve diğer oyuncularla karşılaştırılması. Listelerde sıralamadaki yerinizi görebiliyorsunuz. Mesela kombolar için ilk denememde 45'inci sıraya yerleştim. Listede bin küsur oyuncu vardı. Gerçi bu hızlı yükselişimin sebebi, benim çok iyi oynamam değil, diğer insanların mevcut modlarla pek uğraşmaması olsa gerek. Sırf videoların yüzü suyu hürmetine zorlasam, e videolar da bir şeye benzemiyor ki. Ara videoları zaten oyunu tamamlayınca açmış oluyorsunuz. Kasıp açtıklarınız da ekranda kaydırılan görsellerden oluşuyor. Bir özelliği yok kısacası. Neyse, deneyin bakalım kaçıncı olacaksınız. GoW'da çok keyifliydi bu challenge'lar halbuki.

neredeyse her şeyi aynı yöntemle patlayıcı madde haline getirebiliyorsunuz. Özellikle robotlara, AT-ST ve türevi araçlara karşı hayli etkili bir yöntem. Etrafta tutup kafalarına atabileceğiniz bir şeyler bulunmasa dahi sorun değil aslında çünkü bu tür arkadaşlar size mutlaka bir şeyler fırlatıyor. Roket, patlayıcı, buz ya da ateş topları... Bunların tümünü yakalayıp aynen geri atabiliyorsunuz sahibine. Yeterince hasar verdikten sonra sıra "quick time event" dediğimiz atraksiyonlara geliyor. PS3'te oynarken ekranda açık ve net şekilde beliren tuşlara karşın, PC'de yüksek çözünürlükte oynuyorsanız –ki benim durumumda 1920x1200- beliren tuşları vaktinde fark etmek ciddi bir mesele ama sekanslar arasında tuş takımı değişmediğinden en fazla iki denemede üstesinden gelebiliyorsunuz. İki deneme az değil mi? Az elbette ama serilerin en uzunu üç tuş olunca hata payınız da bir hayli düşüyor.

Düşmek demişken, yapımcı serbest düşme olayına iyi takmış kafayı. Daha oyunun başında düşerek giriyoruz aksiyona. Ardından ilk boss kapışmamız geliyor ve onun ikinci bölümünde de tam gaz düşüyoruz. Arkası da geliyor, düşe kalka ilerliyoruz oyunda, "keşke tadında bıraksalarmış" diye iç geçirerek. Neyse ki boss kapışmalarının

Yapımcı ne etsin!

Starkiller'ın bir nevi Superman sendromu yaşadığını söyleyebiliriz aslında. O kadar güçlü ki, karşısına çıkaracak rakip bulmakta zorluk çekiyorlar. Bu sebepten olsa gerek maceramız da, oyunumuz da küt diye bitiveriyor. Bunda kahramanın gücü kadar kontrollerin rahatlığı da etkili tabii. PC'de de konsolda da kontrollere alışması kolay, en ağır komboyu bile hızlıca çıkarabiliyorsunuz. Zorluk seviyesini de ortada tuttuysanız, ter dökmeden ilerliyorsunuz. Bu da ortalama bir oyuncu için maksimum 4-5 saat oyun süresi demek, ki böyle bir yapım için çok ama çok kısa. İlk oyunla karşılaştırınca devede kulak gibi kalıyor TFU2. Haddinden fazla güçlü karakterimizin Star Wars Jedi normlarına dönmesi ve oyunun biraz uzun sürmesi için ihtiyacınız olan şey *Unleashed* zorluk seviyesi. Oyunu başka bir zorluk seviyesinde bitirmeden açılmayan bu modda biraz daha aklı başında hareket etmeniz gerekiyor. Düşmanları tartmaya, force'u saça saça dolaşmaktan vazgeçmeye başlıyorsunuz. Daha bir Jedi havası geliyor insanın üstüne. Böylece oyun boyunca karşımıza çıkan farklı düşman tipleri de bir şey ifade etmeye başlıyor. Güç kullanarak zarar veremediğimiz Sith Acolyte'lar, ışın kılıcımızla erişemediğimiz ve güç kullanarak pataklamamız gereken asker tipleri, sadece yıldırımla yakaladığımızda görünür olan tipler...

Bir şekilde her türlü güdüklüğün üstesinden gelip, anlamlandırıp, olmadık mantıklara dayandırıp oyunu oynuyoruz. Hatta hikâyenin varlığını unutuyoruz, aksiyonla avutuyoruz kendimizi. Oyunun sonu geldiğindeyse hiçbir avuntumuz kalmıyor maalesef. İlk oyun gibi TFU2'nin de iki farklı sonu var. Oyunu baştan sona oynamadan, sadece son bölümü tekrar ederek görebilirsiniz iki sonu da. Fakat bunlar öyle iki son ki, ikisi de birbirinden beter. Soruları cevaplamak yerine bir dünya soru işaretine boğuyor insanı. Hani bir sonraki oyuna kapı açmak amaçlı falan da değil bu soru işaretleri. Yapımcı öyle bir saçmalamış ki iki sonu da görünce "eeeee, aaa, yuh" şeklinde kalıyor insan. Çünkü seçeceğiniz son, sizin şahit olduğunuz ve olmadığınız olaylar zincirinin olası sonuçları değil. Tam tersine; yapacağınız seçim, üstünde kontrolünüzün olmadığı tüm olayları değiştirir nitelikte. Olur da oynarsanız anlayacaksınız ne demek istediğimi.

Önünüzde saygıyla eğileceğim ama sağlam kalkabileceğime inanmıyorum.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Aspyr Media
- **Dağıtım:** LucasArts / Aral İthalat
- **Sistem:** Süper
- **Kutulu Fiyatı:** 139.98TL
- **Dijital İndirme:** -
- **Yaş Sınırı:** 16+
- **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/OGZ-SWTFU2

büyük kısmını bu ve benzeri muhabbetler oluşturmuyor. Küçük kahramanın devasa düşmanlarla kapışma sahnelerinde, diğer bir deyişle ölçek meselesini çözmekte yapımcıların gayet başarılı bir iş çıkardığını söyleyebiliriz. Sorun, bu türden ağır kapışmaların çok çok az olması. Yani koskoca galakside bu kadar kısır bir hikâyeye sıkışmak da, dişli rakipler konusunda kıtlık yaşamak da biraz acayip bir durum. Gerçi Starkiller açısından fark etmiyor; makineymiş, insansı canlıymış, robotmuş, Star Destoyer'mış, Tie Fighter'mış demeden iki floresan bir tekmeyle hepsini derbeder ediyor.

Just Cause 2 > Star Wars the Force Unleashed Ultimate Sith Edition > Star Wars the Force Unleashed 2

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Grafikler gayet güzel ✔ PC aktarımı başarılı ✖ Hikâye güdük ✖ Floresan savaşları sürüyor ✖ Çok kısa ✖ Tekrar oynamak için sebep yok ✖ Boss sayısı çok az ✖ Tekdüze aksiyon ✖ Az düşman çeşidi ✖ Sistem gereksinimleri yüksek

AZALARAK BİTSİN

Yazı işleri müdürüm uyarıyor karşıdan, yerin bitti diye. Hem gücümü hem de yazıyı toplamanın vaktidir. Özetlersek, şahane grafiklere sahip ama her anlamda ilkinden daha basit ve kötü bir oyun yapmayı becermişler. Bol bol adam pataklamak isteyen oyuncular keyifli bir iki saat geçirebilir başında ama kesinlikle akılda kalıcı bir yanı yok. Öyle takılırsınız gider işte. Peki hiç mi elle tutulur yanı yok? Ben iki şeyi beğendim. Grafikler iyi, bir de konsoldan PC'ye aktarırken kontrolleri adam gibi çevirmişler. SW bitmiştir. Budur.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Gücün karanlık tarafının da aydınlık tarafının da artık bize bir hayrı olmadığının resmidir.

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



BİR CODEMASTERS DEYİMİ: SAĞ LASTİK GÖSTERİP SOL LASTİK VURMAK - BERKANT JEFF AKARCAN

F1 2010

FORMULA 1'E AİT ilk anım oldukça trajikomik bir sahne, benim için değil; zamanın tüplü televizyonunda gördüğüm iki tane kıpkırmızı araba ve içindeki pilotlar için. Arabalar kıpkırmızıydı, muhtemelen Ferrari takımı diye düşünüyorum, başka kıpkırmızı araç hatırlamıyorum çünkü eskiden beri yarışan. Pilotlardan biri de muhtemelen Schumacher'di, Ferrari'yle "efsane pilot" potansiyelini göstermeye başladığı ilk dönemler olabilir. "Yıl kaç", "hangi pist" gibi soruların cevaplarını hiç mi hiç hatırlamıyorum. Babalar viraja girerken anlaşamamış olacak ki, yan yana gelince lastikleri birbirine kitlenmiş ve direksiyonları kıramadan doksan derece açıyla pist kenarındaki lastik duvarına girmişlerdi. F1 ile olan ilgim de doğal olarak "AHAHAHAHAHA OLAYA BAK HAHAHAHA" şeklinde *start aldı*.

Finiş düzlüğüyse bu senenin ağustos ayıydı. GamesCom'daki *Gran Turismo 5* faciasından sonra ben bile kendimden şüphe ettim, simülasyon oyunlarıyla olan seviyeli ilişkimi bitirme kararı aldım ama F1 2010'la karşılaşınca "Pınar ben çok değiştim" nidalarıyla taktım direksiyonu, açtım oyunu, bastım gaza, beline beline!

Her PC oyuncusunun çok uzun yıllardır süren ve bir türlü dinmeyen en büyük açlığı (*GoW* ve *Heavy Rain* gibi oyunlar hariç – "oyun, platformunda ağırdır"), doğru düzgün bir F1 oyununa kavuşmaktı ki bu açlığı Codemasters dışında bir firma da gideremezdi zaten.

DİKİZ AYNASINDAN GÖRÜNENLER

Codemasters öyle bir açıdan yaklaşmış ki F1 markasına, amaçladıkları şeyin oyuncuya gerçek bir F1 pilotu gibi hissettirmek olduğunu hemen fark ediyor insan. *Most Wanted*'dan sonra kendimi oyundaki karakterime en çok yaklaşabildiğim yarış oyunu budur bile diyebilirim. Daha ilk saniyelerinde karakterinizi yaratırken kendinizi bir basın toplantısında buluyorsunuz örneğin. Kendinizi basına ve dolayısıyla dünyaya tanıtırken bir yandan da röportaj sorularına cevap vererek karakterinizin ismini, cismini seçiyorsunuz. Kariyer modunu ne kadar oynamak istediğiniz de burada ortaya çıkıyor, üç sezondan yedi sezona kadar bir yol çizebiliyorsunuz kendinize. Ama işin güzel yanı "kariyerimi üç sezon planlıyorum" deyip az bir süre seçmek oyuncuyu cezalandırmıyor, tam tersi de yedi sezon için geçerli.

F1 2010'un ilk güzel yanı böylece kendini gösteriyor: İster en kolayda oynayın ister en zorda, bunun oyun gelişiminize hiçbir etkisi yok. Oyun mantığı tamamen sizin kendinizi ne kadar zorlayacağınız üzerine kurulu. İsterseniz sürüş seviyesini en kolaya alıp tüm frenlemeleri ve sürüş yardımlarını otomatiğe bağlayarak sadece gaza basıp direksiyonu çevirerek pistlerde güzel bir yolculuğa çıkabiliyorsunuz, isterseniz de her şeyi kapatıp gerçekten bir F1 aracı kullanmanın zorluğunu bizzat terleyerek öğreniyorsunuz. Ama her ne olursa olsun, oyunu nasıl oynamayı seçerseniz seçin klavyeyle oynamayı seçmeyin. Ya bir direksiyon takın ya da analog çubukları olan bir kontrolör kullanın. Klavyeyle F1 2010'dan zevk almak neredeyse imkânsız çünkü.

ARCADE'İ DÖRTLEYELİM BEYLER

Aslına bakarsanız oynarken alacağınız zevk tamamen size ve oyundan ne gibi beklentileriniz olduğuna bağlı. Eğer gerçekçi bir simülasyon deneyimi



Rehber çizgiler pistlere alışma sürecinde oldukça işe yarıyor, ama yarış günlerinde kapatıp tam zevkini çıkarmalısınız pistin.

BEN OLSAYDIM

2010 roster'ının güncelliğini kaybedeceği gerçeğini göz ardı edip ya oyunu iki sezon roster'ına da uygun bir şekilde hazırlatırdım (ilk sezondan sonra internetten bilgileri çekip güncellenecek şekilde) ya da biraz daha bekleyip önümüzdeki sezonun başında bitmiş ve eksiksiz bir oyun olarak piyasaya sürerdim. Çünkü bu oyunun en az altı ayı daha varmış gibi gözüküyor.

Gran Turismo 5 > GTR 2 > F1 2010





F1 tarihine adını yazdıran Singapur Grand Prix'si, F1 2010'da da yer alıyor. Gece gece yarışmak güzel de, yollar sağlam darmış.

Yağmur yağınca pist bir anda görsel şölene dönüşüyor ama fiziksel etkisi için aynı şeyi söyleyemeyeceğim.



arıyorsanız F1 2010'da, üzülerek umudunuzu şimdiden kesmenizi tavsiye ediyorum. Çünkü oyunun fizik modellemesi gerçek dünyanın yanından bile geçmiyor, yarışların bir *bug* havuzu olmasıyla tam bir sıvama tablosu yaratıyor. Bu bug'lar öylesine kritik şeyler ki düz yolda giderken bile durup dururken spin attığım oldu. Hatta Codemasters'ın forumlarında şunu diyen bir oyuncu gördüm: "Yarış başlar başlamaz benzinim bir anda dibe indi!" İçimden "arabaya benzin koymayı unutacak kadar salaksan biz ne yapalım" demek geçti ama oyunda her türlü abukluğa yer olduğu için sorunun oyuncudan değil kodlardan kaynaklandığına çok hızlı ikna oldum. Ama işin iyi tarafını da söyleyeyim, Codemasters tüm bu bug'ları gideren büyük bir yama hazırladığını açıkladı.

Öte yandan oyunun tek sorunu bug'lar ve yetersiz fizik modellemesi değil ne yazık ki. O güzelim araçların her daim bir rayın üzerindeki tren gibi gitmesi hissiyatına ne demeli? Araba dediğin yolun üzerindeyken yaşar, nefes alır nefes verir, yola oturduğunu, o yolda gittiğini hissedersin. "Ben arcade'im!" diye bas bas bağıran *Burnout Paradise*'da bile araçların varlığını daha iyi hissediyorduk, lâkin F1 2010 bir simülasyon olmayı hedeflemesine rağmen maalesef *Paradise*'ın hissiyatının onda birine anca erişiyor. Yukarıda dedim ya, oyunun zorluk seviyesinin yarattığı hiçbir fark yok diye, işte onun asıl sebebi bu; bu oyun arcade. Gerçek hayatta F1 aracı kullanmadım ama ralli aracı kullandım, Monza pistinde de iki tur atmışlığım vardır; doğal olarak oyungezerler, az çok tahmin ediyor insan bir F1 aracının sürüş dinamiğini ve bu oyundakiler o dinamiklerin yanından bile geçmiyor. Benim bisikletin yanından bile geçmiyor, o derece.
Yağmurun başlamasıyla insan ilk virajda, hem de en kolay zorluk seviyesinde oynarken spin atar mı? F1 2010'da atıyor ki bu büyük bir saçmalık (hem de yağmur yağabilir diye piste yağmur lastiklerimle çıkmama rağmen). Üstelik bunun için yağmuru da suçlayamıyorsunuz, çok güzel yağıyor. Şaka değil, cidden hava olayları görsel olarak bünyede fındıklı kahve etkisi yapıyor ama oynanışa bir etkisi? Doğru tahmin ettiniz; yağan yağmurun piste ciddi bir etkisi yok. Sadece şu kadarını yapıyor: Yağıyorsa arabalar raydan çıksın, yoksa aynı ray üzerinde gitmeye devam etsin.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Güzel grafikler ✔ Menüler ve röportaj sistemi
✖ Sürüş fizikleri ✖ Çok kritik bug'lar ✖ Hile yapan ve eksik yapay zekâ ✖ Ses yönetimi ✖ Bug'lar multiplayer'da da geçerli ✖ Simülasyon değil?! ✖ Games For Windows işkencesi

BEN TEK, SİZ HEPİNİZ

Anlam veremediğim başka bir nokta da, yapay zekânın hile yapması. Mesela hiç pite girmeyen pilot bile var. F1 grand prix'lerini biraz olsun izlediyseniz lastik değiştirmeye, yakıt ikmaline derken en az iki kez pite girmeniz gerektiğini biliyorsunuzdur her yarışta, yani toplamda bir dakika kaybediyorsunuz kafadan, peki diğer sürücüler girmeyince? Yarışı kazanamıyorsunuz doğal olarak. Hani en zor seviyede yapsalar bir nebze kabul edilebilir ama yine de simülasyon denilen bir oyunda yapay zekânın kontrolündeki rakiplerinizin hile yapması? Fiziklerin oyuncuya yarattığı dezavantaja bir de bunun eklenmesi, finiş düzlüğünde ağzınızda acı bir tat bırakıyor.

Bir de bunlar yetmiyormuş gibi, en ufak temasta ve yoldan çıkmada bile oyun size ceza veriyor. Yoldan çıkıp aracı toparlıyorsunuz, "kestirme yaptın al sana 10 saniye!" diye ceza geliyor. Çarpmanıza gerek yok, başka bir rakip oyuncuyla sadece dikiz aynalarınız bile temas etse "rakibe kaza yaptırdın al sana 10 saniye!" Hem de rakibiniz gelip size çarpsa bile!

Hani çarpınca arabaların ağzı yüzü yamulsa diyeceğiz ki "evet kaza yaptık, hak ettik" ama arabaların hasar modellemesini aradım bulamadım. Saatte 180 kilometre hızla bile duvara girdim, en sonunda başardım arabanın ön kanadını kırmayı, o hızla sadece ön kanadı… İşte bu hasar modellemesinin eksikliği ve arabanın bir rayda gidiyor olması birleşince direksiyona bağlanmış bir odun kullanır gibi hissetmeye başlıyorsunuz.

Koca F1 2010'un bu kadar büyük beklenti yaratmış olmasının tek sebebi, çok güzel grafikleri. Gerçekten EGO motoru çılgın atıyor grafik konusunda yine, özellikle farklı pistler ve farklı hava durumlarında resmen bulunduğunuz odadan çıkıp o şehrin atmosferine giriyorsunuz. Keşke bu grafiklere düzgün sesler eklenseydi, yarış içinde grafik öğeler artırılsaydı (sarı bayrak sallandığı zaman pistte de onu sallayan birini görseydik), böylelikle oyunun sunumu sayesinde yarışlardaki birçok hatayı görmezden gelmek için belki bir sebebimiz olurdu.

Oyunun içinde hissettiren özelliklerin zamanla eriyip gitmesi de bir başka hayal kırıklığı sebebi oldu benim için. İlk birkaç yarışı bitirdikten sonra sadece menülerde, menajerinizle konuşurken ya da yarış olan hafta sonlarında etrafta gezip basına röportaj verirken karakterinizin varlığını hissedebiliyorsunuz. Bu şartlar altında F1 2010'un kesinlikle eksik çıkarılmış bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Fakat F1 2011'in çok daha iyisini başaracağına şüphem yok. Bu sadece talihsiz bir prova.



→ **Tür:** Yarış Simülasyonu → **Yapım:** Codemasters → **Dağıtım:** Codemasters / Sony → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 70TL (Aral İthalat) → **Dijital İndirme:** 34€ (GamesLoad) → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/9xEpdj

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★☆☆☆☆

GTR2'ye mod kurup F1 simülasyonu oynamak gibi bir seçeneğimiz varken F1 2010'a para harcamak için sebep bulmakta zorlanıyoruz.

6,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

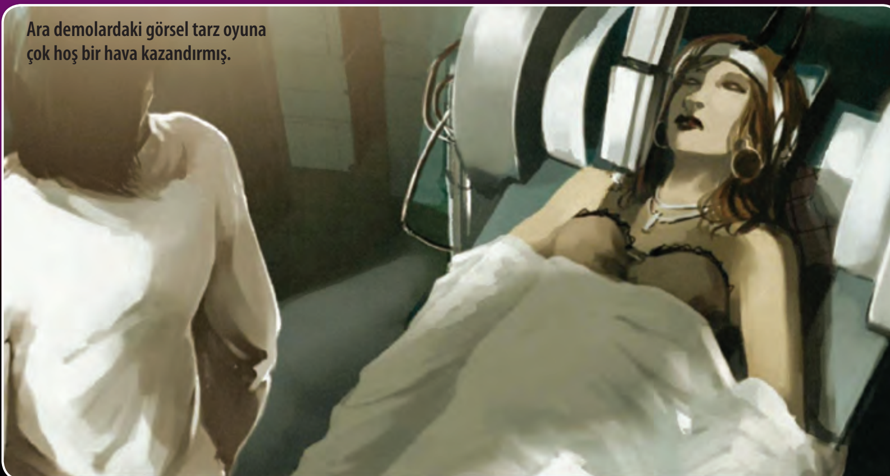
GRAY MATTER

OOOO JANE, N'ABER YAA? -ESER GÜVEN

İTİRAF EDİYORUM İŞTE, herkes *Duke Nukem*'i beklerken ben *Gray Matter*'i bekliyordum. Oyun Jane Jensen'in isimsiz projesi olarak 2003 yılında duyurulmuştu. Pek sanmıyorum ama, "hmm o da kimdi, hatırlayamadım" diyenler için Jane Jensen'in *Gabriel Knight* serisinin ardındaki isim olduğunu anımsatayım laf arasında. Heyecan verici bu duyurunun ardından oyun 2004'te askıya alındı, sonra 2006'da tekrar diriltildi ve 2007'de çıkacak dendi. Sonra 2008'e ertelendi. Ardından oyunun geliştirme ekibi tamamen değişti. 2009'da çıkacağı açıklanan oyun nihayet 12 Kasım 2010'da Almanya'da piyasaya sürüldü. Oyunun çıkışı yurtta, dış temsilciliklerde ve yavru vatanda törenlerle kutlandı, ve evet ben tüm kutlamalarda en önlerdeydim. Tüm bu süreci yakından takip eden biri olarak oyunun hikâyesini ezbere biliyordum artık ve işte şimdi bunu sizlerle de paylaşmaya hazırım. Hikâyeyle ilgili çok fazla ayrıntıya girmeyeceğim ama buluttan nem kapıp 'ay aman spoiler' derseniz de küserim, baştan söylüyorum.

ABRAKADABRA

Samantha Everett. Sokaklarda sihir gösterileri yapan, Amerikalı bir kız. David Styles. Karısının ölümünden sonra tamamen içine kapanan, ünlü bir nörobiyolog. İkilinin yolları bir şekilde kesişiyor ve Sam bir anda kendisini Styles'ın asistanlığını yaparken buluyor. David karısının hayaletiyle iletişim kurmak, karısının kendisini canlılar dünyasında ifade edebilmesini sağlamak için evinde zihinsel canlandırma teknikleriyle ilgili deneyler yürütüyor. Sam'in de katıldığı bu deneyler sırasında tuhaf olaylar meydana gelmeye başlıyor ve bizler de neler olup bittiğini anlamaya çalışıyoruz. Oyuna başladığımızda Sam rolündeyiz ama ardından dönüşümlü olarak David'i de kontrol etmeye başlıyoruz. Çift karakterli oyunları aslında daha çok seviyorum, olayları diğer karakterlerin bakış açısıyla da görebilmenin hikâyeye daha iyi adapte olmamızı sağladığını düşünüyorum çünkü. Sam ile oynadığımız bölümlerde bir yandan David'in verdiği görevleri yapmaya (asistanlık zor zanaat), diğer yandan da şehirdeki gizli sihirbazlık kulübüne girmeye çalışıyoruz. Anlayacağınız üzere Samantha'nın sihirbazlık geçmişi yalnızca bir arkaplan bilgisi olmakla kalmıyor. Hatta bazı bulmacaları sihir yaparak çözüyorsunuz. Şöyle ki, Sam'in bir sihir kitabı var ve bu kitapta çeşitli numaraların nasıl yapılacağı anlatılmış. Sihir ikonu çıktığında içinde bulunduğunuz duruma uygun numarayı seçiyorsunuz ve orada anlatılan adımları uyguluyorsunuz. Bu sayede öğrencilerden birinin kimliğini yürütebiliyor, telefonun ne zaman çalacağını tahmin ediyormuş gibi görünebiliyor, yaptığınız bir oylamanın sonucunun dilediğiniz gibi çıkmasını sağlayabiliyorsunuz. Bu numaralar oldukça kolay çünkü dediğim gibi neler yapmanız gerektiği zaten kitapta ayrıntılı olarak anlatılmış. Ama yine de 'aa bak kuş' deyip kimlik çalmaktansa böylesi daha hoş olmuş.



Ara demolardaki görsel tarz oyuna çok hoş bir hava kazandırmış.

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Daha önce kaç oyunda karşınızdakinin kimliğini el çabukluğuyla kolunuzun içine atıp, kağıt öğütme makinesinde parçalanmış numarası yaptınız? Bu sihirbazlık numaraları karakterinizin geçmişini de daha inandırıcı kılıyor.

David ile oynadığımız bölümlerdeyse yaptığımız deney üzerine yoğunlaşıyoruz daha çok. Deney sonuçlarını inceliyor, anılarımızı yâd ediyor, Laura'yı özlüyoruz. Bütün bu bölümler boyunca, insanın sevdiği birinden kopmasının ne kadar zor olduğunu, o kişiyle kısa süreliğine bile bir kez daha birlikte olabilmek için nelerin göze alınabileceğini çok iyi hissettiriyor oyun. O yüzden David'li kısımların biraz depresif olduğunu söylemeliyim.

Gabriel Knight 3 > Gray Matter > Dracula: Origin







İyi ki sokağa çıkma yasağı ilan edilmiş, hiç gelemiyorum kalabalığa.

Yanlış anladınız, evlenme teklifi falan yok ortada.





OXFORD'UN BOŞ CADDELERİ

Geliştirilmesi bu kadar uzun bir zamana yayılmış bir oyundan grafiksel olarak çok fazla bir şey ummuyordum, yine de oyunun görsel yanı beklediğimden daha iyi çıktı. Ortam çizimleri çok güzel ve ayrıntılı, mekânın atmosferini güzel biçimde yansıtabiliyorlar. Her ne kadar space tuşuna basarak ekranda etkileşim kurabileceğiniz öğeleri görebiliyorsanız da (diğer oyunlarda olduğu gibi elinizi tuşta tutmanıza gerek yok, bu isimleri açıp kapayabiliyorsunuz) çizimlerin netliği sayesinde aşağı yukarı nelerin tıklanabilir olduğunu anlayabiliyorsunuz. Tabii teknolojik kısıtlamalar da yok değil, örneğin Samantha'nın saçı kalıp gibi görünüyor, öyle uçuşan teller falan görme fikrini aklınızdan çıkarın. Yine de karakter çizimleri yeterince ayrıntılı ve birbirinden farklı. Grafik olarak en çok dikkatimi çeken ve rahatsız eden şey ise figüran sayısının çok az olması. Örneğin Oxford Caddesi'ndeyiz, normalde İngiltere'nin en işlek caddelerinden biri ama oyunda bomboş, arada bir tane figüran yürüyor, o kadar. Taksim'e inip de İstiklal'de kimseyi görememek gibi bir şey yani. Bara giriyoruz, oturan iki kişi var. Carfax'a geçiyoruz, yine in cin top oynuyor. Tamam puslu falan, atmosfer nefis, e ama nerede ki bu sokaklara hayat verecek olan insanlar?

Bir de ben karakter animasyonlarında hantallık olmasını pek sevmiyorum sanırım. Mesela kitaplığın yanındaki bir nesneye tıklıyoruz diyelim. Kitaplığa kadar gidiyor karakterimiz, duruyor, sağa doğru dönüyor. Yani o akıcılığın olmaması, hafif robotumsu hareket tarzı çok gözüme batıyor benim. Tabii oyunda ilerledikçe bu duruma alışıyor insan ama bunu da eksi nokta olarak belirtmem lazım.

AKSANINDAN TANIRIM SENİ

Oyundaki seslerin grafiklerdeki sorunlardan muzdarip olmadığını görmek içimi rahatlattı. Seslendirmeler son derece başarılı yapılmış. Özellikle David ile oynadığınız kısımlarda adamın sesindeki hüzün, boşvermişlik, umutsuzluk gerçekten de çok etkileyici. Tanışacağınız öğrenciler çeşitli bölgelerden gelmişler ve bu yüzden bolca aksan kullanılmış. Hatırlarsanız *Ghost Pirates*'ta aksan olayına takmıştım, *Gray Matter* ise bu konuda benden tam puan aldı. Arkaplandaki müzikler de, zaman zaman biraz fazlaca öne çıksalar da, hiç fena değiller. Bir de ben vokalli müziklerin hastasıyım, yerinde kullandığı zaman oyunun atmosferine çok şey kattığını düşünüyorum. Oyunun bu yanından da kesinlikle memnun kalacaksınız.

Oyundaki bulmacaların çok büyük kısmı envanter tabanlı. Doğru eşyayı doğru yerde kullandığınız, doğru zamanda doğru kişiyle konuştuğunuz sürece düzenli biçimde ilerleyebiliyorsunuz. Zaman zaman ne yapacağınızı bilemiyor durumda bulabiliyorsunuz tabii kendinizi, ama böylesi durumlara çok fazla rastlamıyorsunuz. Zaten istediğiniz zaman erişebildiğiniz ilerleme çubuğunda o bölümdeki ana amaçlar ve bu amaçlarda ne kadar ilerlemiş olduğunuz görülebiliyor. Yani "koşu parkurundaki tuhaf olaylar" %100 olmuşsa, 'acaba parkurda bir şey var mıydı' diye kafanızı kaşımanıza gerek kalmıyor. Ayrıca aktif amaçlarınızla ilgisi kalmayan bölgeler oyun haritasında da gri isimle gösteriliyorlar. Altın renkli isim o bölgede ana hikâye için yapmanız gereken bir şey olduğunu, beyaz renkli isim ise ana hikâyeden bağımsız ekstraları temsil ediyor. Ama bunca yardım bile bulmacaların kolay olduğu anlamına da gelmiyor, aksine özellikle Daedalus Kulübü ile ilgili olanlar hem yaratıcı, hem de zor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Duygusal ve doğaüstü hikâye ✓ Sihirbazlık numaraları ✓ İlerleme çubuğu ✓ Vokalli müzikler ✗ Bazı animasyonlardaki robot hissi ✗ Son iki bölüm biraz hızlı gelişiyor ✗ Daha uzun olmalıydı



AMA BU BANA YETMEDİ

Bu kadar uzun zaman beklediğim bir oyunun ardından tam olarak neler yazmam gerektiğini bilemez durumdayım aslında. Kafamda kimisi kusur, kimisi övgü, anlatmak istediğim bir sürü şey dolanıyor. Sınırlı yer içinde hakkını veremediğimi hissediyorum ama işte bu cümle çok önemli. *Gray Matter* bu yazıda okuduklarınızdan çok daha fazlası. Jane Jensen'ın geri dönüşü (aradaki casual oyunları saymıyorum elbette), eğer kendinizi kaptırabilirseniz duygusal bir yolculuk, keşke daha uzun sürseydi diyeceğiniz bir hikâye. Umarım *Gray Matter* da *Gabriel Knight* gibi bir seriye dönüşür ve bu maceraya daha uzun süre devam edebiliriz. Bu sefer yedi sene bekletme ama bizi, olur mu Jane?



Ne kadar da güzel değil mi? Arkadaki heykel. Siz nereye bakıyordunuz ki?

- Tür: Macera
- Yapım: Wizarbox
- Dağıtım: Lace Mamba Global
- Sistem: Ekonomik
- Kutulu Fiyatı: -
- Dijital İndirme: -
- Yaş Sınırı: 12+
- Dahası İçin: www.graymatter-game.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	4/5 yıldız
Hikâye	5/5 yıldız
Atmosfer	4/5 yıldız
Eğlence	4/5 yıldız
İçerik Zenginliği	4/5 yıldız
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	4/5 yıldız

Gray Matter bir Gabriel Knight olmayabilir ama içinde Jane Jensen'ın özlediğimiz hikaye anlatımı var ya, o bile yeter.

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

DIABLO'YU GIDIKLAMAYA GİDİYORUZ – CAN ARABACI

Deathspank

SELAMLAR İNCELEMEYİ OKUMAKTA olan okur! Daima ezilmişin yanında duran, yetimlerin koruyucusu, yarım kalmış görevlerin tamamlayıcısı, "ejderha yumruklayan" Deathspank'in hikâyesini öğrenmeye mi geldin? O zaman kesinlikle doğru yerdesin! Sen üzerine rahat bir şeyler aladur, ben şu masum trolleri zalim prenseslerin elinden kurtarıp geliyorum hemen... Bir dakika! Tam tersi miydi yoksa?

Ron Gilbert adı size bir şey ifade ediyor mu bilmem ama ben bu ismi ne zaman duysam saygı duruşuna geçiyorum. Hayatıma *Monkey Island* gibi bir seriyi katmış bu adamın yaptığı her şeye ister istemez dikkat kesiliyorum. Tüm projelerini takip ediyorum, fotoğraflarını kesip duvarıma yapıştırıyorum, sabahları evinden çıkarken bahçesindeki çitin arkasından dikizliyorum. Yine de beni şaşırtabiliyor Ron hâlâ. Mesela *Monkey Island*'ı ve *Diablo*'yu aynı kazana atmak gibi enteresan fikirlerle çıkıyor ortaya ve o kazanda pişen şey çok leziz olabiliyor.

KONUŞARAK HALLEDELİM

Deathspank'in formülü az önce de dediğim gibi aslında gayet basit. Oynanış bildiğimiz *Diablo* mantığı: Önüne geleni kes, çıkan eşyaları topla, bir sonraki seviyeye geç. Bu açıdan (getirdiği birkaç yeni mekaniği saymazsak) Deathspank'i benzerlerinden ayırıp onu özel yapan pek bir şey yok. Ancak işin içine *Monkey Island*'a ait öğeler girdiği anda oyunun çehresi değişiyor ve kendinizi bütün RYO'larla (ve kendisiyle) dalga geçen, zekice yazılmış ve adventure sevenlerin ruhunu okşayan diyalogların ortasında buluveriyorsunuz. Zaten Deathspank'i oynamaya devam etmenizdeki en büyük etken de oyunun *Monkey Island* yanının bıraktığı bu eğlenceli iz olacak.



Her yeni karakter gördüğümde Deathspank'in bu sefer nasıl hitap edeceğini merak etmediğimi söylersem yalan olur. Ancak bunu gördüğüm ana hiç de hazırlıklı değildim.



Günümüz çocukları teknolojiden geri kalmamaya kararlı, tamam da kurtarmaya çalıştığınız yetimin kurtarılmak için sizden cep telefonu istemesi nedir?!

Eğer Ron Gilbert'ın espri anlayışına aşinaysanız oyunun başından itibaren kendinizi evinizde hissedeceksiniz. Hatta işi biraz daha ileri götürürsek Deathspank'e Guybrush'ın hack & slash şubesi demek de mümkün. Guybrush'ın eline bir kılıç verin, egosunu normalden biraz daha fazla şişirin ve oyunun dünyasına salıverin, Deathspank oluşunu yadırgamazsınız, o derece...

İnatla üzerinde durmaya devam ettiğim Ron Gilbert etkisi oyunun her alanı gibi görevlerinde



PC PS3 360



de kendini gösteriyor. Görevleri alırken NPC'lerle girdiğiniz abuk subuk ve komik diyaloglar bir yana (Wise Cow ile muhabbet etmeyi sakın ihmal etmeyin), size verilen görevler de yine bir o kadar absürd. Yaşlı bir kahramanın yarım kalmış görevini onun adına tamamlamaktan tutun, Leprechaun mafyasını (sanırım bu örnek oyundan ne beklemeniz gerektiğini anlatma açısından "cuk" oturdu) çökertmeye kadar gidiyor yapacaklarınız. Bu görevlerin asıl içeriği genelde standart "şunu öldür/bunu topla" tadında olsa da bu alakasız komik nedenler oyuna ilginizi canlı tutmaya fazlasıyla yetiyor.

EN GÜZEL YERİ

Tam olarak en güzel yeri değil belki ama benim bayıldığım ve incelemenin bir yerlerine sıkıştıramadığım için içime kurt düşüren, uykularımı kaçıran bir özelliğe sahip Deathspank. RYO'ların en büyük derdi (hele ki gördüğünüz her şeyi "belki lazım olur" diye toplayan bir adventure karakteri ruhuna sahipseniz) dolup taşan envanter ekranıdır genelde. Deathspank o kadar basit ve esprili bir şekilde çözüyor ki bu sorunu... Nasıl mı? Tabii ki Grinder, yani Öğütücü'yle. Fazlalık eşyalarını atıyorsunuz öğütücüye, öğütüp para olarak geri veriyor size. Şehre dönmek yok, satış yapacak mekan aramak yok. Her yerden, her an ulaşabiliyorsunuz.

KEL BAŞA ŞİMŞİR ATAK

Gelelim yukarıda da ucundan dokundurduğum oyunun getirdiği "yeni" oynanış mekaniklerine. Asıl gücü mizahi yanında yatsa da standart *Diablo* oynanışına da bazı yeni eklemeler yapmayı ihmal etmemiş Deathspank. Farenizin sol tuşuna abanmak hâlâ sizi oyunun sonuna ulaştırmaya yeterli ama daha taktiksel bir oynayış tarzını benimsemeyi düşünüyorsanız "chain attack" vazgeçilmezlerinizden biri olacak. Farenizin sol tuşu sol elinizdeki silahla, sağ tuşu ise sağ elinizdeki silahla vuruş yapmanızı sağladığından bir sol, bir sağ şeklinde sırayla giden vuruşlar yapmanız her vuruşunuzun daha da güçlü olmasını sağlıyor. Aynı zamanda eğer yedi tane atağı bu şekilde art arda bağlayabilirseniz yedinci vuruş sonucunda rakibinizi de sersemletmiş oluyorsunuz. Bunun dışında bazı silahlarınız (mor renkte olanlar) siz dövüştükçe biriken "weapon of justice" adında bir özelliğe sahip. Tecrübe barınızın üst kısmında bir iblis kafasıyla temsil edilen bu "adalet" barını doldurduğunuzda mor renkteki silahınızla yapacağınız bir sonraki saldırı (elinizdeki silahın çeşidine göre değişen) bir özel saldırı haline geliyor. Örneğin bir palayla yapacağınız bu özel saldırı sırasında kendi etrafınızda dönmeye başlayarak yakındaki tüm düşmanları biçerdöver modunda parçalıyorsunuz. Haliyle silah seçiminiz de karşınızdaki düşmanlara ve duruma göre değişikliğe uğruyor. Öte yandan çok sınırlı olan bazı eşyalar sayesinde çeşitli büyüler de kullanabiliyorsunuz arada, ancak gerçekten nadiren karşınıza çıktıklarından sadece çok sıkıştığınız anlara saklamak en mantıklısı oluyor.



İblis diyip geçmemek lazım, iblisler de yetimleri sevebilir... Mi acaba?

Kangamoo'lar genelde sulak bölgeleri tercih eden bir tür... Bir dakika, inek ve kangaru mu o?!



Dövüş sistemindeki bu çok da derin olmayan basit sistem karakter geliştirme kısmında da karşımıza çıkıyor. Her seviye atladığınızda karşınıza seçebileceğiniz üç adet "kahraman kartı" çıkıyor. Bu üç karttan birini seçerek, temsil ettiği pasif yeteneğinizi bir miktar geliştirmiş oluyorsunuz. Derin bir karakter geliştirme sistemi bekleyenler bu kısımda maalesef hayal kırıklığına uğrayacaklar.

Evet, Deathspank'in *Monkey Island* genleri her ne kadar yoğun ve güçlü olsa da *Diablo* kısmında biraz çuvalladığı bir gerçek. Oyundaki o mizah anlayışını, esprileri, göndermeleri çekip aldığınızda karşınızdaki kendini tekrar etmeye meyilli sıradan bir *Diablo* klonundan fazlası değil. Eğer asıl istediğiniz şey daha fazla kan, daha çok ter, deli gibi mücadeleyse Deathspank'in sizin zevkleriniz için biraz sığ ve zayıf kalacağını söylemeliyim. Ama güldürürken dövüştüren bir oyun arayışındaysanız hedefi tam 12'den vurdunuz demektir. Deathspank'in sizin için "epik" seviyede eğlenceli bir macera olacağına şüphe yok.

KAHRAMANIN EL KİTABI

Merhaba hevesli okur! Bakıyorum ki kahraman olmaya giden o çetrefilli yolda ilk adımlarını atmaya karar vermişsin. Merak etme, ezilmişlerin kahramanı, kötüleri mağlubiyete uğratan, adalet dağıtan Deathspank olarak sana yol göstereceğim. Hazırsan kılıcını kap da gel, önümüzde hakkından gelinmesi gereken çok sayıda şeytani tavuk var!

→ Bulduğun bütün yiyecekleri topla, mutlaka işe yarayacaklardır. Kahramanlık insanı acıktıran bir meslek ve dövüşürken aldığın yaralar sadece güzel bir öğün yemeğin ardından iyileşiyor. Tabii yanında nadir bulunan iyileştirme iksirlerinden varsa o başka...
→ Yanmış kasabadaki devlere bulaşmayı düşünüyorsan yanına ya menzilli bir silah al ya da vur-kaç yapmaya hazırlan. Her ne kadar büyük bir kahraman olsan da devlerin acıması yok, vurdular mı oturtuyorlar.
→ Yeni bir bölgeye geldiğinde bulabildiğin tüm karakterlerle mutlaka konuş. Hem birçok yan görev açmış olursun hem de kasabadakilerin genelde söyleyecek bol bol eğlenceli şeyi oluyor.
→ Yetimlerle içli dışlı olmak zorunda kalırsan SAKIN midillilerden bahsetme. Birileri bu yetimleri çok şımartmış.
→ Bazı yaratıklara karşı çeşitli elementlerin daha çok işe yarayabileceğini aklından çıkartma. Mesela hayaletlere karşı savaşmayı düşünüyorsan yanında mutlaka "nature" hasarı veren bir silah olsun.
→ Kilitli sandıklar moralini bozmasın. Yan görevlerin birçoğu bu sandıklar için anahtar veriyor. O da yetmezse bazen öldürülmesi zor düşmanlardan anahtar düştüğüne de birçok kere şahit oldum.
→ Eğer bir görevde çok takılırsan "fortune cookie"lerin içinden çıkan ipuçlarını kullan. Ama önce kurabiyeleri yemeyi unutma, dünyayı aç karnıla kurtaramazsın!
→ Kontrol için fare + klavyeyi kullanmak her zaman için daha verimli sonuç veriyor. Olduğun yerde durup düşmanına vurmaya çalışacağına bir yandan sürekli hareket halinde ol ki sana vuramasınlar!
→ Eğer hangi eşyaları kullanacağın konusunda kafan karışıyorsa ekipman ekranındaki "always equip best armor" seçeneğini işaretlemeyi unutma, gerisini ben hallederim!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Ron Gilbert mizahı ✓ İnanılmaz eğlenceli diyaloglar
- ✓ Absürd karakterler ve eşyalar ✓ Kendine has grafik stili
- ✗ Mizahi yönü haricinde biraz sığ kalıyor
- ✗ Aynı bilgisayardan oynama dışında bir multiplayer seçeneği yok

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

İki dakika boşverin ciddiyeti canım, çatmayın kaşlarınızı.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon/RYO → **Yapım:** Hothead Games → **Dağıtım:** Electronic Arts → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://deathspank.wikia.com/

SPOR OYUNLARI

Şu ekranın başında o kadar çok vakit geçirir olduk ki, bırakın dışarı çıkıp spor yapmayı bilgisayar başında dahi spor yapmayı unutur hale geldik. Yıllarca profesyonel olarak spor yaptıktan sonra geldiğim şu noktadan bir hayli mutsuz olan bendenizin yaptığı baskılar sonuç verdi ve spor oyunlarını tek bir dosyada toplamak için izin koparabildim sonunda. Bilgisayarın başından işten, güçten, keyiften ya da başka bir sebepten dolayı bir türlü kalkamasak da, bu durum spor yapmamalıyız anlamına gelmiyor. Hokey sopanızı alın, boks eldivenlerinizi giyin, raketinizi hazırlayın, basketbol ayakkabılarınızı dolaptan çıkartın, kaskınızı takın ve sahaya çıkın.

- KAAN ALKIN



POTAM NEREDE POTAMI GETİRİN HÜÜÜP!

POTADA ÇEKİŞME YILLARDIR DEVAM EDİYOR. Kafasını bir türlü FIFA'dan kaldıramayan EA Sports diğer spor oyunlarında ufaktan duvara tosladı ve 90'lı yılların NBA Jam'ini hayata döndürürken, NBA 2K karşısında dikiş tutturamayan NBA Elite 11'i iptal etti. Bak sen şu işe diyemeden, Wii'ye özel yayınlanan NBA Jam için yapılan baskılara dayanamayan firma oyunun yeni nesil konsol versiyonlarını da yayınladı. Ancak oyunun bu sürümleri yeterince ilgi görmedi. NBA Jam'in güzelliği basitliğinde gizliyken, eğlence en azından firma için biraz kısa sürdü. Atletik vücutlara yapıştırılan koca kafalar ve karikatür tarzı yaklaşımı oyunu eğlenceli kılarken, inanılmaz abartılan smaçlar da eğlencenin bir süre devam etmesini sağladı. Eğlence bir yere kadar güzelken benim elim yine de NBA 2K11'e kayıyor ama. NBA Jam kadar hızlı, hatta belki onun kadar eğlenceli değil NBA 2K11 ama çok daha "basketbol" olduğu tartışılmaz. NBA Elite'in iptal edilmesiyle kendi kulvarında tek başına koşması umarım önümüzdeki yıl salmasına sebep olmaz 2K ekibinin.

NBA 2K11'in bu kadar ilgimi çekmesinin başlıca nedenlerinden bir tanesi, elbette Michael Jordan'ın bu oyunla sahaya dönmesi. Her yıl yaptıklarını aynen yapmaya devam ederken, Michael Jordan'ın kendisini ve kariyerini oyuna dahil etmeleri basketbol severlerin ağzının suyunu akıtmaya yetiyor da artıyor bile. Jordan'ın şaka gibi görünen istatistiklerini tutturmaya çalışmak da hiç ummadığınız kadar zorlu bir deneyim olarak çıkıyor karşınıza. Michael Jordan'ın omzunun üstünden kameraya bakıp, *hazır mısınız* demesiyle açılıyor oyun. Hem de ne açılış. Bir anda Jordan'lı, Pippen'lı Chicago Bulls ve Magic Johnson'lı Los Angeles Lakers arasındaki 1991 NBA final maçında buluyoruz kendimizi. Efsane maçı oynarken oyunla aranızda sımsıkı bir bağ kuruluyor. Eski yorumlarımızı hatırlıyorum, yıllar önce 2K sersinin basketbol adına iyi ama görsel olarak EA oyunlarının bir hayli gerisinde olduğundan falan bahsederdik. Son yıllarda görsel açığını da kapatmıştı seri. Bu yıl çok daha iyi görünüyor gözümüze. PC sürümüyle ilgili düşük saniye kare oranlarından bahsediliyor orada burada, ama ben bu soruna rastlamadım nedense. Hatta konsolda oynamaktansa PC'de oynamayı tercih ediyorum.

Hem oyun çok daha iyi görünüyor, hem de enteresan bir şekilde kontroller daha rahat ve detaylı. Konsolda oynarken yapamadığım birçok hareketi rahatlıkla yapabiliyorum klavyemde.

Birebir modellenmiş oyuncular, saha, takım maskotları ve seyirciler harika görünüyor. Seyirciler konusunda kesinlikle ders vermeli 2K diğer firmalara. Binlerce seyircinin doldurduğu arenada birbirine benzemeyen bir dünya seyirci, bambaşka mimiklerle renk katıyorlar ortama. Hem oyunculardan, hem de seyircilerden ayrılan tek kasıntı karakterse hakem koskoca oyunda. Sopa yutmuş gibi yürümese, bir de kendi ekseninde kayarak dönmese ona da söyleyecek bir lafım yok cidden.

Gelelim oyunun Michael Jordan'ına. 2K basketbolun en büyük ismini oyuna taşırken hemen hiçbir ayrıntıyı atlamamış ve Jordan'ın basketbol kariyerinin mihenk taşlarını da oyuna bir bir yerleştirmiş. 10 farklı Jordan challenge'ının yanı sıra yeni yetme bir Jordan olarak günümüz NBA'inde kariyer modunda oynamamıza da imkân tanıyor. Kendi Jordan'ımızı efsane yapmaya çalışırken, bugünün basketbol devlerinin karşısına çıksaydı ne olurdu sorusuna da cevap buluyoruz ufak ufak. Sadece Michael Jordan'ın başarılarını tekrarlamaya çalışmak dahi uzun süre ekran başından oturmamızı garantiliyor.

Oyunun online becerileri henüz istediğimiz kadar gelişmiş değil. Ancak karşılaşmaların yanında, güncel kadrolara ve eşleşmelere ulaşabiliyoruz. Evrimin bir sonraki basamağı online becerileri olacak gibi görünüyor. Bunun dışında oyuna eklenecek daha fazla bir şey yok gibi. NBA 2K11 öyle ya da böyle yılın en iyi basketbol oyunu ve en iyi spor oyunlarından biri olarak karşımıza çıkıyor.







NBA JAM — 7,0

Kriter	Puan
Grafik	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Multiplayer / Online	

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PC | 360 | Wii

NBA 2K11 — 8,9

Kriter	Puan
Grafik	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PC | PS3 | 360 | PSP | Wii | PS2


MADDEN NFL 11



YEŞİL SAHALAR, YAMUK TOPLAR

İş Amerikan futboluna geldiğinde biraz duruluyor heyecanım. Ne oyuncuları tanıyorum ne de bu spor çok fazla ilgimi çekiyor. Meydan muharebelerinin spora indirgenmiş hali çok heyecanlı gelmiyor bana. Her seferinde takımların 10 yarda ilerleyememesi, bunun için çekişmesi, takımların defans ve ofans olarak ikiye bölünmesi bir hayli kastırıyor beni. Taktik kısmıyla daha bir eğlensem de, hazırladığım envai çeşit taktiğin sahada hayat bulabilmesi için anahtar noktalara belirlenen görevleri gerçekleştirebilecek kapasiteye sahip oyuncuları seçip yerleştirmek gerekiyor ki bu noktada oyuncuları tanımamak ciddi bir sorun olarak çıkıyor karşıma. Diğer spor oyunlarının aksine, Amerikan futbolu oyunlarının simülasyon değil de arcade tarafında ağır basmasını arzuluyor bedenim bu sebeplerden dolayı. Benim arzularım ne yönde olursa olsun Madden serisi doğru bildiği yoldan sağlam adımlarla ilerlemeye devam ediyor. Amerika'da bir hayli popüler olan oyun hakkında yapılabilecek çok fazla bir geliştirme bulunmuyor. Haliyle Amerikan futbolu yıldan yıla değişmiyor. Madden önemli bir fikri mülk. Bu yüzden EA uzun yıllardır hem görsel anlamda hem de detaylandırma konusunda deli gibi yükleniyor oyuna. Eh her sene oyuna eklenebileceklerin sayısı da azalıyor haliyle.

Madden NFL11'in getirdiği en büyük değişiklik Game Flow ve Game Planning sistemleri. Aslında daha büyük bir sistemin iki parçasını oluşturuyor bu iki başlık. Game Flow, oyun anında meydana geliyor. Koç, uygulanacak bir plan seçiyor ve Quarterback'e telsizle bildiriyor. Konsolunuzla birlikte kullandığınız bir kulaklık setiniz varsa, koçun direktiflerini kulaklıktan alabiliyorsiniz. Seçilen oyun bildirildikten sonra, tıpkı gerçek maçlarda olduğu gibi QB planını duruma göre geliştirebiliyor, değiştirebiliyor ya da başka bir plan seçebiliyor. Özet olarak, koçla QB arasındaki diyalogu oyun içinde yaşayabiliyor ve oyun planına müdahale edebiliyoruz. Game Plan denilen bölümdeyse, her takım için gelen oyun planlarını değiştirebiliyoruz. Bu tür şeylerle uğraşmayı seviyorsanız, sahada meydana gelebilecek farklı durumlar için ayrılan 15 slotu kendi taktikleriniz ve oyun planlarınızla doldurabilirsiniz. Hangilerinin daha sık kullanılacağını da belirleyebilirsiniz ki zaten tüm bu yaptıklarınız oyun içinde hem genel stratejinizin hem de Game Flow sisteminin bir parçası olarak maç sırasında karşınıza çıkıyor.

Birkaç ay önce yayınlanan oyunun en büyük değişikliği, oyuna taktik derinlik katması diyebiliriz özetle. Zaten bir nevi boşa konuşuyoruz, çünkü 2011'de Madden NFL11'e alternatif başka bir oyun göremiyoruz. Tamam düzeltiyorum bu söylediğimi, kolej futboluna verebilirsiniz kendinizi. NCAA Football 11 var kapı gibi. Ama o da EA imzalı zaten. Ehi.


MADDEN NFL 11


MADDEN NFL 11

GELMİŞ GEÇMİŞ EN KÖTÜ SPOR OYUNLARI

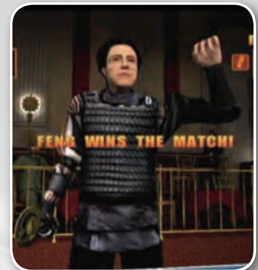
Tüm spor oyunlarını oynamış olmaya imkan yok. Bu yüzden kendi kötülerimi bir kenara not edip ufak bir araştırmaya çıktım. Meğer ne eziyet etmişiz biz sporculara ve spor dünyasına.



ESPN NFL Prime Time 2002
Oyunun bir hayli kötü olduğunu biliyorum. Bilmediğim, bir NHL oyunu yapıp bir NFL takımını oyuna eklemeyi unutmuş olmaları. Houston Texans yok oyunda. Bravo.



Michael Jordan: Chaos in the Windy City
Muhteşem kariyerindeki tek lekenin bu olduğunu düşünüyoruz.



Balls of Fury
Yüz milyonlarca dolarlık Hollywood yapımlarının oyunları tepe taklak giderken hangi akla hizmet düşük bütçeli sözde komedi filmine oyun yaparsınız ki?

Bu araştırmayı kendi akıl sağlığım için sona erdiriyorum. Kısa sürdü evet. İnternet ne pis bişi arkadaş ya.

Madden NFL 11



NCAA Football 11




NHL 11

HAYVAN GİBİ OYNARIM!

1. Fight Night Round 4
Çünkü böğrüne böğrüne vurdukça içimin yağları eriyor.

2. NHL 11
Çünkü hızlı, çünkü sert, çünkü hem el becerisi hem de taktik beceri istiyor.

3. Tiger Woods PGA Tour 11
Çünkü, ama, evet, deli gibi oynamam, sakinleşmek için oynarım

4. UFC Undisputed 2010
Çünkü, her oynadığımızda geberiyoruz gülmekten Faruk'la.

5. NBA 2k11
Çünkü Michael Jordan! var.


NHL 11


NHL 11

BUZ GİBİ SOĞUK SUDAN İÇEN!

Buz üstünde yapılan sporlar nedense yurdum insanına pek gelmiyor. Halbuki bu ülkenin de oyuncuları, takımları, patencileri var. Neden sallamıyorsunuz? Ülke genelinin hasta olduğu sporlardan daha hızlı, daha heyecanlı, daha sert, daha zorlu ve çok daha agresif bir spor buz hokeyi. Belki de bu yüzden hak ettiği ilgiyi görmüyor. Yıllarca oynadım, beden el versin yine oynarım.

Ekran başında da takım oyunlarını daha çok seviyorum, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi. Benliğimde devasa online oyunlar tek kişilik oyunların canına okurken, tek kişilik oyunların son kalesi benim için spor oyunları. Piyasada çok fazla buz hokeyi oyunu yok. Hele ki bu ülkedeki büyük çoğunluğun böyle bir sporun varlığından dahi habersiz olduğunu düşününce, bu tür oyunların ilgi görmesini beklemek de komik oluyor. Çok sallamasak da EA'in NHL serisi bu yıl 20'nci yaşını kutluyor. 97'den beri takip ettiğim serinin, benim oynadığım 15'inci oyunu oluyor NHL 11. NHL 11 hakkında söylenecek çok şey var; bu yüzden EA'in bu konudaki tek rakibi olan 2K buz pistinde neler yapıyor ona bakalım.

NHL 2K11 bu yıl sadece Nintendo Wii platformunda boy gösterdi. Oyunun odak noktası MotionPlus'tı. WiiMote'un tanıdığı özgürlüğü kullanarak sopa kontrolünü tamamen oyuncunun ellerine bırakmayı deneyen yapımcı ekip, bunu kısmen başardı. Ancak kontrol cihazının pratikte, teoride olduğu kadar keskin olmamasından dolayı istenen başarı yakalanamadı. Online becerilerinin zayıflığı, takımların güncel olmaması gibi sorunlar da can sıktı. Görsel açıdan bir önceki oyundan pek farkı olmayan oyunu, kontrol sistemi de kurtarmaya yetmiyor. Wiimote'la ya da MotionPlus paketiyle oynamak bir fark yaratmadığından, çok fazla söyleyecek bir şey bırakmıyor oyun bana.

Diğer yandan EA'in NHL 11'i Xbox360 ve PS3'te boy gösteriyor. Oyun, Nintendo Wii ve PC için çıkmadı. Wii versiyonunun olmaması beni pek ilgilendirmiyor; ama PC'ye yapmadıkları zaman oyunları bir hayli canım sıkılıyor. Her daim konsol bulunduramıyorum elimin altında. NHL'e girdi mi insan öyle birkaç günde çıkamıyor içinden. Tek kişilik ve kariyer modları, online becerileri, kendi oyuncumuzu ya da kendi takımımızı sıfırdan yaratmak, tek kişilik modlarda yarattığımız oyuncu ya da takımın online ortama taşınması, oyuncu, koç ve takım sahibi olarak liglerin canının okunması… Yapılacak çok şey var kısacası. Tekrar tekrar dönüp oynamak isteyeceğiniz kadar çok özellik mevcut NHL 11'de.

Kimilerine vakit kaybı gibi gelse de sıfırdan kendi takımımı oluşturmak ve yavaş yavaş yükselmelerini sağlamak çok daha hoşuma gidiyor. Hem teknik becerimi hem de el becerimi adım adım geliştirmeme de imkân tanıyor. Oyunun derinlik ve zenginlik açısından bir eksisi yok. Buza çıktığımızdaysa ufak tefek sorunlar göze çarpmaya başlıyor. Oyun görsel olarak çok daha parlak diğer EA serilerinden. Ancak düşen oyuncular halen bir garip görünüyor. Yıllarca hokey oynamanıza gerek yok garipliği görmek için. Bodycheck'i vurup rakip oyuncuyu board'la tek parça haline getirmek oyundan aldığınız tatmin duygusunun büyük bir kısmını oluşturduğundan, bu durum ciddi bir görsel eksiklik olarak karşımıza çıkıyor. Bunun dışında EA'in en güzel görünen spor oyunu NHL 11. Önümüzdeki yıl bir yenisini yapmaya gerek var mı tartışılır. Yeni oyun çıktığında da muhtemelen halen NHL 11 oynuyor olacağım.



NHL 11 — **8,8**

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PS3 | 360 | Wii | PSP | DS

NHL 2K11 — **5,0**

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Wii


GRAND SLAM TENNIS (WII)



GRAND SLAM TENNIS (WII)

VUR VUR!

Takım oyunu, taktik derinlik gibi söylemler canınızı sıkıyorsa ve ferdi başarılardan hoşlanıyorsanız bambaşka yollara sapabilirsiniz elbette. Tenis ya da golf oynayabilir, eldivenlerinizi giyip önünüze gelenin kafasını patlatabilirsiniz. Biz sakin tarafından girelim konuya en güzeli. Yakın zamanda konsolların kontrol sistemleri oldukça geliştiğinden, spor oyunlarını oynarken kan ter içinde kalmışsınızdır zaten muhtemelen. Golf benim aklıma gelen en sakin oyunlardan biri. Aslında curling var ama henüz bu spora özel bir oyun yapılmadı. Muhtemelen basketbol, hokey, boks vb sporlardaki gibi tüm tarihi etkileyecek yıldızlar çıkartamamış olmasından kaynaklanıyor. Tiger Woods, Tiger Woods olamasaydı muhtemelen EA de böyle bir seriye imza atmazdı. Meraklısı için Tiger Woods PGA Tour 11, temmuz ayında piyasaya çıktı. Yeni tecrübe sisteminin, tecrübe puanlarını hoyratça dağıtması ve oyun içi asistanın oyuncuyu zaman zaman yanlış yönlendirmesi dışında bir sorunu yok. Geniş yeşil alanlar, sessiz, sakin, efendi seyirciler, huzurlu gün batımları kafa dinlemek isteyen oyuncular için olabilecek en iyi alternatifi sunuyor. Ancak golf oynarken, çekişmenin stresini yaşamak pek mümkün değil. Rakibinizle karşı karşıya olmak ve heyecanın dozajını biraz daha artırmak istiyorsanız, daha hareketli ama bir o kadar da medeni spor oyunlarına yönelebilirsiniz. Benim taradığım tenis oyunları arasında kayda değer iki tane var sadece. Birincisi 2K Sports tarafından geliştirilen ve 2011 yılında yeni versiyonunu göreceğimiz Virtua Tennis 2009, diğeriyse Wii kontrollerinin nispeten anlam kazandığı ve yine 2011 yılında diğer konsollarda da göreceğimiz vaat edilen, EA tarafından geliştirilen Grand Slam Tennis. EA Sports ve 2KSports'un yıldızı bu kadar rekabetten sonra hayatta barışmaz. Tenis oyunlarından da pek fazla bekleyebileceğimiz bir şey yok aslında. Eğer sporla ciddi şekilde ilgileniyorsanız, Virtua Tennis daha ciddi bir havaya sahip. Oyuncular, kortlar ve turnuvalar bu ciddilik hissiyatını artırıyor. Grand Slam Tennis ise Wii'ye özel olmasından gerek, daha bir arcade havasında geldi bana. Grand Slam Tennis bünyesinde de yeni eski tüm tenis ünlülerini bulmanız mümkün. İki oyun arasında seçimi, sahip olduğunuz konsola göre yapmak durumundasınız her halükarda. Sanmıyorum ki *Grand Slam için Wii, Virtua Tennis için PS3 aldım* diyen birileri çıksın karşıma.

Golf ve tenis hızınızı kesmediyse ki eminim kesmedi, raketleri ve sopaları bırakıp birbirimize girmemizin vakti gelmiş demektir. Az sonra gerçekleşecek harala güreleden "spor" başlığı altında bahsettiğimiz için, dövüş oyunu deyince akla ilk gelen oyunları dahil etmedim yazıya. Üzülmeyin, bahsedeceklerim de bahsetmediklerim kadar kanlı, canlı ve heyecanlı.

Bu oyunlar arasında ilk değinmek istediğim hepimizin ağzının suyu akarak oynadığı, kaşımızın gözümüzün açıldığı, burnumuzun kanadığı, kan ter içinde kaldığımız, Ali olup Foreman'ı, Frazer olup Ali'yi, adını sanını duymadığımız boksörler olup kendi yarattığımız boksörleri patakladığımız ve 2009 Haziranından beri bir türlü elimizden bırakamadığımız Fight Night Round 4. Kontrol sistemini biraz toparlayıp grafikleri cilalayarak


TIGER WOODS PGA TOUR 11



TIGER WOODS PGA TOUR 11

Tiger Woods PGA Tour 11 — **7,6**

Grafik	★★★★★
Atmosfer	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PS3 | 360 | Wii

Virtua Tennis 2009 — **6,4**

Grafik	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC | PS3 | 360 | Wii

Grand Slam Tennis — **7,5**

Grafik	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Wii

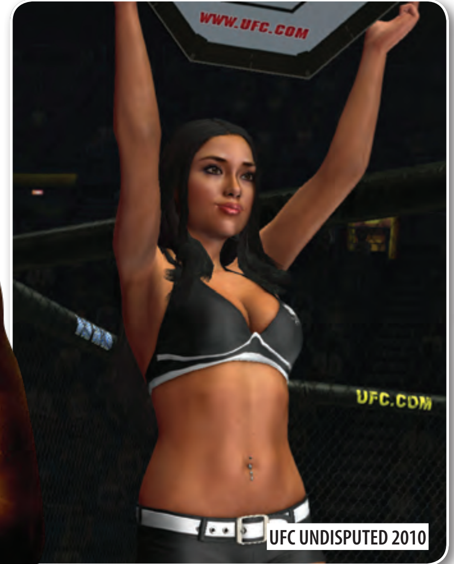

EA SPORTS MMA

öyle güzel ve rafine bir şekilde çıktı ki karşımıza FNR4, uzun süre başından kalkamadık. Ofisin en çok oynanan oyunları listesinde hızla tepelere tırmandı ve çıkış tarihi üstünden bir hayli zaman geçmesine rağmen bizim için değerini kaybetmedi. Kendisi gibi bir oyun yüzü de görmedi. Ama zaman değişti. Yeni nesil ne Ali'yi biliyor ne Frazer'ı (karambolde "ne topunu" yazdım iyi mi? Kafa kim bilir nerelerde). Son yılların favori dövüş sporu MMA (Mixed Martial Arts – neresi sanatsa, yakalayıp ağzına vuruyorsun adamın) oyun dünyasında da kendine yer bulmaya başladı. Ofise ilk geldiğinde Farukla birlikte denediğimiz, ama birbirine sarılıp kalan iki terli adamın bizi pek cezbetmediğine karar verip bir kenara attığımız UFC Undisputed 2010, meğerse konuyla ilgili en iyi oyunların başını çekiyormuş. Kontrollere biraz alıştıktan sonra tekme, yumruk, kilitler ve güreş olayını bir güzel kotarabildiğimiz oyunun belki de en büyük eksisi öğrenme eğrisinin bir hayli uzun oluşu. Çıktığı tarihin (mayıs 2010) UFC altındaki tüm dövüşçülerini barındıran UFCU2010, bu sporun meraklıları tarafından da beğenilmişti. Ne yalan söyleyeyim, 6 ay sonra oyuna yepyeni bir bakış açısıyla döndükten sonra dahi beni pek etkilemedi. EA Sport MMA, UFC lisansına sahip olmadığı için tanınmış dövüşçülerin büyük kısmına yer veremiyordu oyunda. Fight Night Round 4'te gördüğümüz oyun motoru üzerine inşa edildiğinden alışması çok daha kolaydı benim için. Sağ analogu yine dövüş kontrollerine ayıran EA, serinin ilk oyunu için pek fena bir iş çıkartmış sayılmaz. Oyuncular UFC Undisputed 2010'u tercih etse de EA Sports MMA online becerileri, hatasız yapısı ve dövüş fizikleriyle daha tok ve daha keyifli geldi bana. Bir ya da iki oyun sonra dört dörtlük bir MMA tecrübesi sunacaklarını görmek şimdiden mümkün. EA Sports MMA iyi bir dövüş oyunu ama geliştirilecek birçok yanı var halen. Eh sporda yeni, idare ediverin.


EA SPORTS MMA


UFC UNDISPUTED 2010




UFC UNDISPUTED 2010

BİR SİPOR HİKAYESİ

Otur otur, sonu yok. Sıkılıyor insan. Ne yapalım ne edelim dedik. Geli spor yapalım dediler, bizi birer takıma verdiler. Nedir bu spor dedik, bak böyle topu kucağına alıyorsun, deli danalar gibi koşuyorsun dediler. İyi dedik. Aldık topu koşmaya başladık. Yahu gelen koyuyor omuzu, geçen takıyor çelmeyi. Olay çıktı. Zor ayırdılar. Gel başka spor yaptıralım size dediler. Top olmasın içinde dedim. Verdiler elimize sopayı, ayağımıza da bir çift paten. Başladık fır fır kaymaya önümüzde pak. Yahu gelen vuruyor omuzu giden vuruyor omuzu. Dedim olmayacak böyle olay çıkacak. Çıktı da nitekim. Vurdum kafasına sopayı, açtım kaşını gözünü. Hakem geldi attı dışarı bizi. Ayaklarım donmuştu iyi de oldu. Ben vazgeçmem bu işte spor yapacağız dediler. İyi güzel ama vurdu kırdı olmasın, centilmenlik olsun, müsabaka olsun. Tamam olsun dediler. Spor bir pantolon, düz renk gömlek, üstüne ekoseli sweatshirt, bir çift de komik ayakkabı. Palyanço mu olacağız diye sordum. Yok golf oynayacaksınız dediler. Ben harbi palyanço olacağız da bu adam golf molf diye dalga geçiyor sandım. Bir de demir sopa verdiler elime¸bak bu driver dediler. Dedim dandik oyun o. Öyle değil güzelim diye kara kuru bir genç geldi gösterdi. Vuruyom vuruyom paso ıska. En sonunda patlattım topa sopayı. Teee gitti ağaçların arasına. Lan ne biçim spor bu dedim, elinde bir sopa var, topa vura vura deliğe sokmaya uğraşıyorsun. Nesi spor bunun? Çektiler pantolonu altımdan, yırtıp çıkarttılar gömleği. Kaldım şort atlet. Verdiler elimize birer raket. Tenis oynayacakmışız. Bir ben vuruyorum topa, bir o vuruyor, bir ben vuruyorum bir o vuruyor. E sıkıldım bir süre sonra. Baktım file hakemini de vuramıyorum. Bastım küfrü. Elinde sopa var topa vurup karşındakine atıyorsun ki o da vursun sana gelsin. Olmaz böyle şey dedim, kavga çıktı. Baktılar olacak gibi değil benim atleti de yırtıp aldılar sırtımdan. Elime verdiler eldiveni. Yürü dediler ringe. Çıktık. Nasıl vuruyorum hınçla, bir şey olmuyor herife. Kapandı köşeye top gibi dertop oldu. Sinir bastı. Vurdukça vuruyorum bişi olmuyor. Hâlâ dikiliyor. Böğrüne doğru bir diz attım. Hakem girdi hemen araya. Bir tane de ona vurunca, tamam dediler senin spor yapasın falan yok. Valla var dedim. Eldivenleri de aldılar elimden ayakkabıları da. Beni bir sinir bastı, dayanamadım kafa göz girdim hepsine çıkışta. Etrafımızı telle çevirdiler adına da MMA dediler. Hadi bakalım.

Fight Night Round 4

Grafik	★★★★★	9,0
Atmosfer	★★★★★	
Multiplayer / Online	★★★☆☆	

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

PS3 · 360

UFC Undisputed 2010

Grafik	★★★★☆	7,9
Atmosfer	★★★★☆	
Multiplayer / Online	★★★☆☆	

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

PS3 · 360 · PSP

EA Sports MMA

Grafik	★★★★☆	8,0
Atmosfer	★★★★☆	
Multiplayer / Online	★★★☆☆	

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

PS3 · 360

GRAN TURISMO 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Dünya güneşin çevresinde dönen yuvarlak bir cisim değildir. Aerodinamik karbon fiber şasisi vardır ve dört tekerlek üzerinde durur.

- TUĞBEK ÖLEK

Oyuncu musunuz, yoksa yarışçı mı? Bu benim için önemli, çünkü bu oyunu ona göre anlatacağım. Bu oyun taa Pit Stop'lardan, ilk NFS'lerden bu yana gelen bir kültürün parçası mı sizin için, yoksa arabalara, direksiyona ve hıza olan tutkunuzun uzantısı mı? Bu çok fark eder. Çünkü bazı oyunlar oyundan fazlasıdır, bazı oyunların sadece oyun olmaktan farklı görevleri vardır. Bu yüzden herhangi bir oyun gibi değerlendiremezsiniz. Gran Turismo 5 sadece bir oyun mu gerçekten, yoksa başlı başına bir yarış dünyası mı? Hayır, bu çok havada kaldı, çok da iddialı oldu. Doğru terim bence Akademi olmalı. Gran Turismo Yarış Akademisi. Çünkü bu kapıdan bir oyuncu olarak gireceksiniz ama sabrınız ve gücünüz yeterse sanal bir yarışçı olarak çıkacaksınız. Ve her akademi gibi, öylesine ilgileniyorsanız, arada şöyle bir uğrayıp geçecekseniz size vereceği pek bir şey yok. Hızla kırılacak hevesiniz, ayağınız hızla soğuyacak bu kapıya gelen yoldan. Ama kendinizi adamaya karar verirseniz onun size sunacakları da sizin ona gösterdiğiniz bağlılıktan az olmayacak.



Gran Turismo'nun ekranları çok kullanışsız olsa da güzelliklerine kimse birşey diyemez.

BEN OLSAM

İnsan süper bir oyuna ekleyecek bir şey bulmakta zorlanır. Ama benim GT5'e ekleyeceğim çoook şey var. Dual Shock'un şarjı bittiğinde oyun da dursun. Replay ekranına azıcık yetenek ekleyin, Black Ops'a bakın, onlar süper yapmış. Yarış sonrası detaylı veri istiyorum. Tur zamanlarım, bunların etap kıyaslamaları, maksimum hızım, pistin neresinde rakiplere göre güçlü ve zayıf olduğum. Bütün menüleri elden geçirin, online lobiyi ben yapıcam. Yarış başlangıç ekranında lastik alabilelim. Yarış sonunda tekrar yarış seçeneği olsun. B-Spec'te daha fazla kontrol ve B-Spec'e özel arayüz, istedik mi kapı falan açabilelim. Oto pazarına filtre seçenekleri, Veyron'a Premium model ve yarış kiti istiyorum.

ÖNCE BİR KONUDA ANLAŞALIM, siz bir Schumacher, Hamilton ya da Vettel değilsiniz. Gerçek hayattan da bahsetmiyorum, oyunlardaki yarış beceriniz söz konusu olan. Belki küçük bir bölümünüz, GT5'in başına ilk oturduğunda amatör yarışlara katılacak kadar kullanabiliyordur arabasını ama geriye kalanlarımızın sanal sürücülüğü evden işe gitmeden fazlasına yaramaz. *NFS*'yle geçirilmiş yılların bundan fazlasını kazandırabileceğini düşünmüyorum açıkçası. PS3 çıktığından beri GT4'e de el sürmediğimizi düşünürsek, GT5'e diğerlerinden daha tecrübeli başlayanlarımız sadece *Forza*'cılar olsa gerek.

Sakın "GT5 oynadım bile ben, bütün yarışları da kazanıyorum" demeyin, çünkü içinizden sadece birkaçınızın tüm sürüş destek sistemlerini kapatarak oynamaya cesaret ettiğini tahmin etmek zor değil. Muhtemelen bu ayarların açık olduğunun, siz deli gibi sürerken oyunun geri planda sizi yolda tutmak için bin takla attığının farkında bile değilsiniz. Gran Turismo 5'ten gerçekten keyif almak istiyorsanız ilk kabul etmeniz gereken şey bu; henüz sürmeyi bilmiyorsunuz ama bu oyun size öğretecek. Şevkiniz kırılmasın, ben de sizden farklı değilim, bu oyunu oynayan bir milyondan fazla oyuncu da. Asıl güzel olan, sizin yetenekleriniz geliştikçe oyundan aldığınız zevk de farklı bir boyuta ulaşacak.

BU İYİ BİR OYUN MU?

Ama şimdi bu duygusal yaklaşımları bir kenara koyup bir adım geri atalım. Bu Gran Turismo 5 dediğimiz şey halen bir oyun öyle değil mi? Sizin bir PS3'ünüz var, 130 TL para sayıp bu oyunu aldınız ve akşamları eve gelince şöyle iki tur atıp keyif yapmak istiyorsunuz. Paranızın hakkını almak için illa araba delisi veya yarış meraklısı olmanız mı gerekiyor? Yoksa *Forza 4*'ü mü beklesek? Bu iyi bir oyun mu değil mi yahu? Hem evet hem de hayır, burada işler karışık. Yıllardır öyle bir hevesle bekliyoruz ki bu oyunu, açıklanan özellikleri öyle bir akıtmıştı ki ağzımızın suyunu, oyunun başına ilk oturduğunuzda bir parça hayal kırıklığı yaşamanız kaçınılmaz. Oyunun hem önceki Gran Turismo'lardan gelen, hem de yeni eklenen özellikleri bir yandan göz dolduruyor ama bir yandan da hayal kırıklığı yaratıyor. Mesela oyunda binden fazla araba olması. İnsan "nasıl bu kadar araba eklemişler" demekten alamıyor kendini ama sonra bir bakıyorsunuz, o arabaların 40 tanesi Nissan Skyline'ın farklı varyasyonları, 800 tanesinin modellemeleri ancak PlayStation 2 kalitesinde. Tam kızacak gibi oluyorsunuz oyuna ama kardeşim diğer yandan onlarca markada 200'den fazla Premium araba var bu oyunda ve öylesine güzel modellenmişler ki, yarışmayı bırakın hayran hayran bakarak bile saatler geçirebilirsiniz. Üstelik Premium arabaların hepsine çok özen göstermişler, *Forza* gibi arabanın popülerliği azaldıkça görünüşü de zayıflamıyor. Öyleyse diğer bütün oyunlardan iyi bu konuda GT5, sadece büyüttüğümüz kadar değil.

Oyunda 26 tane pist var, üstelik farklı varyasyonlarıyla 71'e çıkıyor sayı. Pistlerin çeşitliliğine şapka çıkarmamak elde değil. Hayali ve gerçek yarış pistlerinin yanı sıra, şehir içi pistleri, dağ başları, ralli parkurları ve hatta Nascar'ın meşhur Daytona'sı. Yarışmak isteyebileceğiniz her tür pist var. Üstelik motor sporlarına meraklı herkesi heyecanlandıracak Nürburgring gibi, Top Gear TestTrack gibi efsane pistler de var, Monza ve Suzuka gibi klasik F1 pistleri de. Ama insanın gözü bir Silverstone'u, bir Hockenheimring'i arıyor, on dokuz F1 pistinin sadece iki tanesi eklenmiş oyuna. Özellikle Arap Emirlikleri'ne yapılan yeni modern pistlerin olmasını çok isterdim. Öte yandan pistlerin detayları da aklınızı alacak cinsten. Ben Madrid ve Monza pistlerini kendi gözümle gördüğüm için bu kadar rahat konuşuyorum, o pist neyse aynen birebir, en ufak detayına kadar oyuna geçirilmiş. Üstelik görünüş olarak da zaman zaman nefes kesecek güzellikte pistler, özellikle de şehir parkurlarında. Ama diğer yandan bazı pistlerde grafik kaliteniz bir anda düşüveriyor. Koca bir tepeye kaplanmış özensiz bir doku bu güzellik içinde gözünüze batıyor. Karşısındaki oyun Gran Turismo olunca insan her şeyin mükemmel olmasını bekliyor. Diğer tüm oyunlardan iyi olması yetmiyor.

GÜZELİN KUSURU GÖZE BATAR

Araçlar ve pistler konusundaki bu doyumsuzluğumuz oyun çıktığından beri sıkça yükselen şikayet ve rahatsızlıkların da temeli bence. Çünkü Polyphony'nin kendine ait kuralları var ve dünyanın geriye kalanı ne yapar, oyun dünyası nereye gidiyor, oyuncular ne istiyor umurlarında değil. Başka bir firma o 800 standart arabayı hiç eklemez, ona harcadığı sürede Premium araç sayısını 400'e çıkarırdı. Herkes de ayakta alkışlar, kimse eleştirmezdi. Başka bir firma, Madrid'e hiç sardırmaz eldeki pistleri cilalamakla uğraşırdı.



Oyunda hiç ummayacağınız sürpriz araçlar da var. Hele sürücüleri daha da sürpriz. Ulen alamancı Goyun'mu yoksa bu!



Oyunun grafiklerinin en parladığı nokta neresi biliyor musunuz? Ne seyirciler, ne tepeler, ne ağaçlar, ne binalar… Asfalt. Oynarken biraz dikkatli bakın asfalta, nasıl bir emek harcandığına ve her milimetrekaresinin ne kadar gerçek göründüğüne. Başka bir firma emeğini, performans gücünü asfalta değil, tepelere harcardı. Sonuçta PS3'e de bir yere kadar yüklenebiliyorsunuz. Ama bu Polyphony, diğerlerinin ne düşündüğü onun umurunda değil. Siz saatte 200km hızla giderken o tepelerin detayını görüyor musunuz? Hayır. Bütün yarış boyunca gözünüz asfaltta mı oluyor? Evet. O zaman yüksek çözünürlüklü doku asfalta, düşük çözünürlük tepelere gidecek. Çünkü doğru olan bu. Kimin doğrusu? Polyphony'nin. Gerisi de önemli değil. İsteyen istediği kadar eleştirsin, ben buna ancak saygı duyarım.

Gerçi bu saygı duyulası durumun yarattığı ciddi bir sorun var. Polyphony'nin doğruları değişmiyor, zamana ve çağa ayak uydurup evrilmiyor. On sene önce bu firmanın Gran Turismo'ya bakışı neydiyse halen o. Emin olun bundan on sene önce aynı teknoloji, ekip ve süreye sahip olsalar, Gran Turismo 3 de aynen bu oyun olurdu. Bunu serinin ruhuna sadık kalmak olarak alabilirsiniz elbette ve bu güzel bir şeydir. Ama diğer yandan oyun dünyası değişiyor ve beraberinde bir sürü güzel şey getiriyor. Mesela oyunlar artık çok daha pratik. PS3'e diski taktığımız an, hızla oyuna girmeye alıştık (PS3'ün yükleme süreleri izin verdikçe tabii). Ama Gran Turismo 5'in öyle bir menü sistemi var ki kardeşim ikametgah ve sabıka kaydı olmadan şuradan şuraya adım atmıyor. Menülerde dolaşması zor, tıkladığınız her şeye "Emin misin?" "Tamam mı?" diye soruyor, yüklemeler uzun, ihtiyacınız olan şeye hemen ulaşamıyorsunuz. Diyelim ki bir B-Spec yarışına gireceksiniz ama uygun lastik takılı değil arabada. Hemen orada bir 1600cr ödeyeyim de değişsin lastikler, ne olur? Hayır, garaj ekranından çık, eve dön, modifikasyona gir, lastik al, eve dön, B-Spec'e gir, her biri 5-10 saniyede yüklenen bu 20 sayfayı geçene kadar hevesiniz de kaçıyor. Böyle menü mü kaldı Polyphony yahu? Tamam, görüntü olarak çok güzel menülerin, sözüm yok ama azıcık pratik olun ya, bürokrasiden belimiz kırıldı. Hele online yarış lobisinden hiç bahsetmiyorum, ömrümde böyle bir facia görmedim ben. Bağlantı hızına göre oda sıralama seçeneğini nasıl koymaz insan ya?

ACADEMIA GRAN TURISMO

İşte Gran Turismo'nun bir akademiye döndüğü yer de tam burası. Çünkü size öğrettiklerinin ötesinde kemikleşmişliği, bürokrasisi, eğlencedense kuralları öne koyması ile tam bir üniversite ortamı sunuyor. Söylesenize üniversite dediğiniz sadece dersler, sınavlar, kantinde batak ve güzel havada bahçede sohbet etmek midir? Bir transcript için öğrenci işlerinin önünde yarım saat beklemek de üniversite deneyiminin bir parçası değil mi? Bakın bunu sırf espri olsun diye söylemiyorum, bu oyunun ve Polyphony'nin mantığını anlamanız için anlatıyorum. Bu oyunun diğer oyunların aksine, en kısa sürede maksimum keyif ve eğlence sunmak gibi bir derdi yok. Siz yarışmayı öğreniyor musunuz, en iyi eğitimi sunuyor mu? Evet. O zaman her şey yolunda.

- Ama acı çekiyoruz Dekan bey!
- Menü dolaşmaktan incileriniz mi döküldü?
- 8GB oldu kurulum, hâlâ yükle yükle bitmiyor.
- Bizim zamanımızda sabit diske kurulum falan da yoktu, biz kasetten yüklerdik oyunları.
- Yahu diğer oyunların online sistemlerine hiç mi bakmadınız?
- Teessüf ederim bizi diğerleriyle mi kıyaslıyorsunuz?

Menüleri, kutusu, grafikleri çok şık olsa da, istatistik olarak çok da parlasa bu alanların hepsinde söyleyecek bir sözümüz var GT5 için. Arayan için hata bulması kolay bir oyun bu. Ama işin özüne bakarsanız, oyunun gerçek hazinesinin kaputun altında yattığını görebilirsiniz. Bu oyunun kalbi lastikle asfaltın birleştiği noktada, rüzgârın spoiler'dan süzülüşünde, balataların diski kavrayışında… Yani sürüş dediğimiz şeyin ta kendisinde. Bugüne kadar oynadığım hiçbir oyunda sürdüğüm arabayı böylesine hissedebildiğimi, arabayla birleştiğimi hatırlamıyorum. Önceki GT ve *Forza*'larda da vardı bu his ama böyle değildi. İlk arabamla birkaç yarış yaptıktan sonra öylesine alıştım ki, arabanın her tepkisi, her titreyişi doğal gelmeye başladı. Araba sürenler bu "bir olma" hissini bilir. Bütün yarış oyunlarında "Hayda niye spin attık ki şimdi?" dediğimi bilirim. Hatta bunun arkasından genelde "Salak oyun! Gayet iyi dönmüştüm viraj!!!" gelir. GT5'te bunu hiç yaşamadım. Sürüşün gerçekçiliği, kontrol cihazının (hem DualShock hem direksiyon) titreyişi, lastiklerden çıkan ses, ekranın sarsılışı, arabanın tepkileri öylesine doğal



X1 Protoype



Dünyanın en iyi yarış oyununu yapmak Polyphony'yi kesmemiş olacak ki kırmışlar kafayı ve dünyanın en hızlı yarış arabasını tasarlamaya karar vermişler. Bu arayışta da yanlarına Formula 1'in bir numaralı takımı Red Bull Racing'i almışlar. İki ekip kafa kafaya vermiş ve yarışların getirdiği sınırlamalar olmasa nasıl bir araba yapardık diye düşünmüşler. V6 Twin Turbo motor ile 1500 beygir gücüne çıkan, sürücü koltuğu ve ön tekerlekleri kapalı, 400km/s hızında çılgın bir araç çıkmış ortaya. Sonra Red Bull Racing'in şef teknisyeni Adrian Newey çılgın bir teklif atmış ortaya: "Hadi buna bir de vantilatör takalım."

Fan Car denen bu teknoloji 1970'lerde ortaya çıkmış ama o kadar iyiymiş ki bütün yarışlardan banlanmış. Mantığı, arkadaki güçlü bir vantilatörün arabanın altındaki havayı emmesine ve böylece hava sürtünmesi azalırken arabanın yola yapışmasına dayanıyor. Sonuç? X1 Prototype'ın maksimum hızı 450km/s'e çıkmakla kalmıyor, virajları da bugüne kadar görülmemiş bir hızla alıyor. Sonra da F1'de bir numara olan Sebastian Vettel'i oturtmuşlar GT5'e, hadi sür demişler. Ne olmuştur dersiniz? Nürburgring GP pist rekorundan 20 saniye daha iyi tur zamanı. 20 SANİYE! Ohaaaa! F1'e girse beşinci turda tur bindirmeye başlayacak mübarek.



Gran Turismo 5, Lamborghini'nin gizli kalmış hazinelerinden Miura Concept'i de su yüzüne çıkartıyor.Performansına inanamayacaksınız.


Pistlerin gerçeğe uygunluğu da detaylılığı da inanılır gibi değil. Bu resmin oyun içinden olduğunu kim inanır?



ve gerçek ki... Bunu nasıl yaptıklarını bilmiyorum ama sürüş sırasında arabanızın aerodinamik yapısı, oturuşu, lastiklerinin tipi, ağırlığı, hepsini hissedebiliyorsunuz. Mesela bir arabayı biraz sürdükten sonra ağırlığını değiştirince karakteri de değişiyor. Sürüş dinamiklerini kontrol eden fizik motorunu her nasıl üretmişlerse bence bundan sonra üretilecek tüm yarış oyunlarına olduğu gibi alıp koymak gerek.

AARABAYI NİRVANAYA SÜRMEK

Ve işte siz tüm bunlarla bir olmaya başlayınca oyunun nasıl hissettirdiği de bütünüyle değişiyor. Sonra pistlere alışmaya başlıyorsunuz, her bir virajı, her bir düzlüğü hafızanıza kazıyorsunuz. Seviyeniz artıyor, daha güçlü arabalar, daha zor rakipler geliyor. Mücadele büyüyor ama bir yandan da 900 beygirlik bir canavara hükmettiğinizi yeri geldiğinde iğne deliğinden geçirebildiğinizi görüyorsunuz. Yarışlar uzuyor, her yarışın sonunda yorulmuş hissediyorsunuz. Ve bütün bu mücadele, heyecan ve ustalık diğer hiçbir yarış oyununun veremediği bir tatmin seviyesine ulaşıyor. Kendinizi gerçek bir pilot gibi hissediyorsunuz. Altınızdan asfalt, üstünüzden gökyüzü sel olmuş akarken zaman gittikçe yavaşlıyor, bir noktada duruyor ve eriyorsunuz. Tüm bu yarış deneyimi tantrik bir hal alıyor.

Zaten GT5 de en çok bununla ilgili; o piste çıktığınızda o arabayı sürerken ne hissediyorsunuz? Kazanmak, kaza yapmak, iyi oynamak, kötü oynamak hepsi fani şeyler, önemli olan nasıl hissettirdiği sürmenin size. Oyuna bunun dışında da eklenen her ne varsa da arabalara duyulan sevda olarak özetlenebilir. Oyuna eklenen yeni özelliklere bakalım biraz. Mesela yeni fotoğraf modu. Sevdiğiniz arabaları bir dolu harika mekâna götürüp güzel fotoğraflarını çekebiliyorsunuz, hem de 3D. Ortaçağ Japon ve Avrupa şehirlerinden fütüristik araba showoom'larına, dere kenarlarına, eski meydanlara kadar bir sürü seçenek var. Mekânların güzelliği ile arabaların güzelliği karşınca nefes kesen tablolar çıkıyor ortaya. Bu özelliğin göz ziyafetinden ve bu anları fotoğraflayıp saklamaktan başka bir faydası yok. Ama gösterilen özen, Ployphony'nin bu fotoğraf işine bile adeta bir seremoni, bir ayin gibi yaklaştığını gösteriyor. Ya da oyundaki yeni Müze modu. Başka bir oyunda böyle bir özelliği zor bulursunuz. En büyük otomobil üreticilerin tarihçelerini anlatan yüzlerce küçük bilgi kırıntısı var müzede. Fotoğraflar, afişler, küçük notlar... Arkasında bir oyun mekaniği bile yok. Oyunu açıp her online oluşunuzda rastgele birkaç tanesini açıyor sadece. Bu konuda gösterilen özen, oyuna sığdırılan toplam bilginin miktarı bile arabalara olan aşkı göstermeye yeter. Diğer bir yenilik ise GT-TV. Motorkafaların seyir zevki için arabalarla ilgili videoları ve TV programlarını izleyebiliyorsunuz buradan. Gerçi içerik şimdilik sınırlı, 3 Japon TV programı dışında sadece Polyphony'nin kendi hazırladığı videolar var. Eğer ortalıkta dolaşan haberler doğruysa siz bunu okurken evrenin en iyi TV programı Top Gear'ın bölümleri de GT-TV'ye düşmüş olacak. TV programları paralı gerçi ama bu özelliği koymak, bu tip programları izlemeye değer bulmak bile bir işaret.

Ama her şey bu kadar parlak, bu kadar aşkla yapılmış değil elbette. Mesela oyuna eklenen yeni pist oluşturma özelliğini bütünüyle faydasız buldum. Size o kadar az seçenek veriyor ki kafanızdaki bir pisti üretmenize imkân yok. Oyunda da bu kadar çeşitli ve bol pist seçeneği varken kim niye kullansın ki bu özelliği? Aynı şekilde, arabalarınıza bakım yaptırdığınız GT Auto bölümü de gereksiz bir efor sarfiyatı olmuş. Motor bakımı veya yağ değiştirme için bu kadar tantanaya, ayrı arayüzlere ve özellikle de geri planda çalan salak müziğe hiç gerek yoktu. Değişen hava koşulları, yani yağmur, kar ise ikircikli. Yarış performansınıza etkisi, bence olması gerekenden daha az. Tampon kamerasında çok şık gözükse de kokpit kamerasında inanılmaz çirkin gözüküyor yağmur efekti.

SEN SÜR HOCAM BİZ İZLERİZ

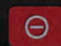
Oyundaki asıl büyük yenilik ise B-Spec elbette. Oyuna eklenen yeni menajerlik modu. Bu özellik hakkında Gamescom'da konuşurken Kazunori Yamauchi aslında GT3'ten beri bunu planladıklarını ama bir türlü yapmaya vakit bulamadıklarını söylemişti. Böylece GT3'ün neden A-Spec diye anıldığını da öğrenmiş olduk. Bu özelliği biraz anlatalım isterseniz. Oyunda ana menünün tepesinde A-Spec ve B-Spec isminde iki ayrı büyük bölüm var. A-Spec sizin 5 farklı zorluk seviyesinde 45 ayrı kupada 100'den fazla yarışa katıldığınız ana bölüm. Burada hem tek yarışlar var hem de birden fazla yarıştan oluşan şampiyonalar. B-Spec'te ise aynı yarışlarda sizin oluşturduğunuz yapay zekâ pilotlarınız yarışıyor. Siz arkanıza yaslanıyorsunuz, yapay zekâ yarışırken GT5'in grafik güzelliğine dalıyorsunuz. Müdahale etmek gerektikçe de pilotunuza şu dört komuttan birini veriyorsunuz: Yavaşla, hızı










Garajınız arayüz olarak oyunun nadir pratik ekranlarından biri. Arabalarınıza doya doya bakabildiğiniz gibi teknik özelliklerini görüp modifiye edebiliyorsunuz.

sabit tut, hızlan ve solla. Bir de A-Spec ve B-Spec'in seviyeleri farklı. Siz yarıştıkça A-Spec'te seviye atlıyorsunuz, yapay zekâ pilotlarınız yarıştıkça B-Spec seviyeniz artıyor. Ama yarışlar tamamen aynı, iki mod da aynı araç galerisini kullanıyor, yarışlardan kazanılan paralar aynı yerde toplanıyor. Benim GT5 hakkında hayal kırıklığına kapıldığım noktalardan biri de bu. Menajerlik modu dediklerinde daha fazla özellik olacak, bir yarış takımını yöneteceğiz sanmıştım. Kafamda *Football Manager*'ın ekranları gibi görüntüler oluşmuştu. Tek yaptıkları oyunun replay fonksiyonunu kullanarak size patronu olduğunuz bir pilotu izletmek. Yarışa sizin yaptığınız müdahaleler de pek eğlendirmiyor açıkçası.

B-Spec birkaç ekstra fonksiyonla çok daha iyi bir deneyim olabilirmiş, ancak bütünüyle faydasız da değil. Yarışmaktan yorulduğunuzda şöyle arkanıza yaslanıp kahvenizi yudumlayıp bir iki yarış izlemek bazen keyifli olabiliyor. Bunda zaman zaman, bırakın babaannenizi, sizin bile gerçek yarış görüntülerinden ayırmakta zorlanacağınız muhteşem GT5 grafiklerinin etkisi büyük elbette. Kaçıncı söyleyişim bilmiyorum ama bu oyun boş boş bakmaya bile değer. B-Spec'i keyifli yapan diğer şey ise GT4'e oranla yapay zekânın çok gelişmiş olması. B-Spec yarışlarını izlerken yapay zekânın birbiriyle gerçekten mücadele ettiğini, birini geçmeye çalışırken veya tehdit altındayken sınırları zorladıklarını, fark açıldığında yarışı rölantiye aldıklarını görebiliyorsunuz. Yapay zekâdaki gelişimi kendi yarışlarınızda da hissediyorsunuz. Eski oyunlarda ideal yarış çizgisini takip etmek ve durmadan size toslamakla yetinirlerdi, artık daha mücadeleci davranıyorlar. Ayrıca baskı altındayken hata yaptıklarını, spin attıklarını görebiliyorsunuz artık. Gerçi bu konuda oyunun *Forza*'yı yakaladığını söylemek zor ama GT önemli bir eksiğini büyük oranda kapamış.

BİR FİLTRE, İKİ TURBO, DÖRT TANE DE SLICK ÇEK USTA!

Hem A-Spec hem de B-Spec yarışlarında başarının sırrı rakipten bir parça daha hızlı arabaya sahip olmakta yatıyor. Eş güçteki araçlarla da şansınız var elbette, ideal çizgiyi tutturmakta zorlanıyorsanız bile geç frenajlarla, daha yırtıcı sürerek eksiğinizi kapatabiliyorsunuz. Ama sorun iyice ustalaşana kadar sizin yapay zekâ yarışçılarından daha fazla hata yapıyor olmanız. Bu hatalar büyük olmasa da, mesela spin atmasanız da, size süre kaybettiriyor ve eş güçteki arabalarda arayı açan rakibi yakalamak oldukça zor. Kimi yarışlar istediğiniz arabayla girmenize izin verdiğinden bu avantajı yakalamak kolay. Küçük hatchback'lerin yarıştığı yere M5 ile gitmişseniz zaten iş antrenman yarışına dönüyor. Ama asıl farkı yaratan araç modifikasyonları. Zaten oyundaki en güçlü araçlar astronomik fiyatlara satıldığından rakiplerinizle baş etmenin yolu ucuz araçlar alıp modifiye ederek güçlendirmek.

16 pilot 1 pist



Gran Turismo'nun çok oyunculu modu çok basit olsa, lobisi saç baş yoldursa da aslında yarışlar gayet iyi işliyor. Toplam 16 kişi hiç sorun yaşamadan yarışabiliyorsunuz, yarışların aralarında pistte serbest takılabiliyorsunuz ve basit olmasına rağmen çok eğleniyorsunuz. Hatta hiç yarışmayıp arkadaşlar arası Track Day düzenlemek, sırf birbirini kovalayıp tur zamanına kasmak bile eğlenceli. Ben iyi Host bulduğum zamanlarda hiç bağlantı sorunu yaşamadım ama fiber kullandığımdan sizin için aynısını garanti edemiyorum. Host'ta sorun olduğunda arabalar teleport olabiliyor ama ufak yavaşlamalar sürüşünüzü çok etkilemiyor.

ustasından yan sanayi tavsiyeleri



GT5'te modifikasyon pahalı ve yanlış parçalar seçmek sadece bütçenize değil sürüşünüze de zarar. Minimum masrafla maksimum performansı tutturmak için dikkatli olmalısınız. Arabaya takacağınız ilk parça daha iyi lastik olsun. *Yarış Yumuşak* ilk tercih, paranız yetmiyorsa *Spor Yumuşak* en azından. Eğer beygir gücünü çok artıracaksanız en azından *Sabit Spor Set* süspansiyonu unutmayın. Daha iyi lastik ve süspansiyon olmazsa gücü artan aracı yolda tutmakta zorlanırsınız. Beygir gücünü artırırken para bitene ya da beygir gücü sizi tatmin edene kadar parçaları şu sırayla takın:

- Spor ECU
- Yarış Tipi Hava Filtresi
- Spor Egzos
- Motor Aşama 1
- Düşük RPM Turbo
- Spor Emme Manifoldu
- Katalitik Konvektör

Böylece dar bütçeyle yarış gücünüz artar. Bu noktada yüksek yakın zamanlı şanzıman takın. Daha da yetmediyse ne var ne yoksa alın işte =) Ama unutmayın, her parçanın performansa katkısı her araç için farklı. Parçaları takarken kaç beygir ekstra güç aldığınızı kontrol edin mutlaka.



Şehrin bire bir yansıtıldığı yeni Madrid pistini çok seveceksiniz. Hele bir Zonda ile turlarken.

oyungezer'den eşsiz bir gt5 hediyesi

Sony GT5 için Madrid'de özel bir lansman düzenledi. X1 Protoype'ın görücüye çıktığı, gece boyu Madrid sokaklarında süper arabalarla dolaştığımız etkinlik kesinlikle unutulmazdı. Ama sizi de unutmadım ve oyun için hazırlanan ve birbirinden güzel GT5 resimleriyle dolu kitabını yapımcı Kazunori Yamauchi'ye imzalattım. Bu lansmanda çektiğimiz özel videoları dergi piyasaya çıktığında, en kötü ihtimalle bir iki gün sonrasında oyungezer.com.tr'de bulabilirsiniz. Burada açacağımız çekilişe katılan bir kişi de hem bu Kazu-san imzalı resim kitabını hem de GT5'in Türkçe sürümünü kazanacak.



kaçırmayın

Modifikasyon, daha çok yedek parça almak şeklinde kurgulanmış ve hiç ucuz değil. Bir aracı sonuna kadar modifiye etmek genelde bir roadster parasına geliyor ama kazandığınız performans farkı buna değer. Arabaya iki yüz bin, modifikasyona da bir yüz bin harcadınız mı milyon kredilik arabaların performansını yakalıyorsunuz. Gerçi aşırı modifikasyon bazen işin heyecanını kaçırabiliyor. Ortada bir mücadele kalmayınca siz de özensiz kullanmaya başlıyorsunuz, oyunun heyecanı kaçtığı için iş para ve seviye toplamak için vakit öldürmeye dönüyor. Ayrıca GT serisi basit yarış oyunları gibi sadece 3-5 arabaya sahip olduğunuz, bunları uzun süre kullandığınız oyunlardan değil. Elbette sık kullandığınız favorileriniz oluyor ama çoğu zaman tek bir yarış için araba almak gerekiyor. Mesela Lamborghini yarışı varmış hadi bir Gallardo alayım diyebiliyorsunuz (vay anası, lükse bak). Bu yüzden parayı idareli kullanmak ve araba tercihlerini yaparken stratejik olmak lazım.






Oyunda bir iki F1 arabası da bulacaksınız. Hepsi kırmızı, fiyatlar 10.000.000cr'den başlıyor ve bu bebekler göz yakıyor. Hainsin Ferrari!

ne iyi ne kötü?

- Sürüş dinamikleri çok iyi
- Grafikler muhteşem
- İçerik çok zengin, bir dolu yeni şey eklenmiş
- Adamlar arabaları çok seviyor
- 1000+ araba, onlarca pist
- Arayüz kullanışsız
- Standart araba grafikleri zayıf
- Course Maker ve B-Spec'te yeterince fonksiyon yok

BAZI SİTE VE DERGİ İNCELEMELERİNDE BELİRTİLENİN AKSİNE, GT 5'TE HASAR SİSTEMİ VAR, SADECE ONLAR OYUNU YETERİNCE OYNAMAMIŞ.

AÇIK OTO PAZARININ MÜPTELASIYIM

Oyundaki 200'den fazla Premium arabayı almak için üreticilerin galerilerine gidiyorsunuz ve bu arabaları dilediğiniz zaman almak elinizde. Ama 800 küsur Standart araç ikinci el oto pazarında satılıyor. Pazarda kısıtlı sayıda seçenek var ve alabileceğiniz arabalar sürekli değişiyor. Bu yüzden sık sık pazara gidip yeni neler düşmüş bakmakta fayda var. Bu, başta sıkıcı ve anlamsız gelmişti ama zamanla kendi başına bir uğraşa dönüp eğlenceli oldu. Boş vakitlerini açık oto pazarında geçiren işsiz güçsüz insanları anlamaya başladım. İkinci el pazarının tek kötü yanı yine arayüzün pratik olamayışı. Hiç filtreleme seçeneği olmadığından araba marka ve modellerine aşina değilseniz işiniz epey zor.

Sahip olduğunuz arabalara ince ayar çekmek konusunda GT5 çok fazla özellik sunmuyor. Özelleştirilebilir parçalar aldıysanız süspansiyon, şanzıman, tork dağılımı, diferansiyel gibi birkaç ayarı değiştirebiliyorsunuz. Ama *Forza*'ya göre pek zayıf. Eğer Tuning konusuna meraklıysanız GT5'in bu özelliği sizi tatmin etmeyecek. Ben ince ayara kafam basmadığından ve bununla vakit kaybetmeyi çok sevmediğimden pek rahatsız olmadım. Ayrıca bu ayarların oyunun diğer özelliklerinin tersine pratik ve basit oluşu hoşuma gitti.

KIYMAYIN BU GÜZEL ARABALARA

Arabaların özelliklerini ve görünüşünü değiştirmenin tek yolu modifikasyon değil elbette. Tam gaz girip alamadığınız virajların sonundaki bariyerler de arabanızın tipini değiştirmek konusunda size yardımcı oluyor. GT serisinde çok uzun süredir beklenen bir özellikti arabaların hasar alması ve bu duyurulduğunda pek bir sevinmiştik. Ama sonunda hasar konusu oyunun en tartışmalı özelliği haline geldi. Oyunun başında hasar özelliğinin kapalı olması, 20. seviyede açılıp gözle görülür olması ve ancak 40. seviyeden sonra tam anlamıyla devreye girmesi kriz yarattı. Çünkü oyunun incelemesini yetiştirmek için bir iki saat oynayıp alelacele inceleyen medyanın hasar konmamış diye ortalığı ayağa kaldırıp, "Ne yazık ki GT5'te bir hasar sistemi ve hasar modellemesi yok." gibi talihsiz yorumlarda bulunması skandala dönüştü. Oyunu hakkını vererek oynamadığı ortaya çıkan bazı büyük web siteleri incelemelerini geri çekip düzeltmek zorunda kaldılar. Bu hataya düşen dergiler içinse artık çok geçti elbette.

GT5'te hasar var ve *Forza*'daki gibi göstermelik değil. Hem arabanın dağılışını, hem de bunun sürüşe etkisini fizik motoru kontrol ediyor. Parçaların yerinden oynadığını, sallandığını, arabanın dağıldığını görebiliyorsunuz ve şasedeki bu dağılmalar aerodinamik yapınızı bozup yarışınızı etkiliyor. Elbette hasarın miktarı konusunda oyun gerçekçi değil. Siz 300km hızla duvara vuran bir arabada nasıl hasar olur gördünüz mü? Görmediyseniz *Burnout* oynamanızı tavsiye ederim, gerçekçi hasar konusunda onlar fersah fersah daha ilerdeler. Ama sorun şu ki GT'ye *Burnout*'daki gibi bir hasar modeli koysalar alamadığınız her virajda yarış biterdi. Bunu istemezsiniz herhalde. Ama "hasar, kapının açılmasından ibaret" dediğinizde alenen oyunu adam gibi oynamadan incelediğinizi duyurmuş oluyorsunuz.

NE ZAMAN MEZUN OLUYORUZ?

Oyunda hasarın baştan eklenmemiş olması da dönüp dolaşıp ilk söylediğim gerçeğe geliyor. Henüz sürmeyi bilmiyoruz, sadece öğreniyoruz. Bu yüzden size tavsiyem oyundaki ehliyet sınavlarına vakit ayırmanız. Önceki oyunların tersine bu özellik mecburi değil. Ama hem faydalı hem de eskisinden eğlenceli. Ve arabanızı bir parça bir yarışçı gibi

Premium arabalara ne kadar yakından bakarsanız bakın bir hata bulamıyorsunuz


Oyun klasik arabalar açısından da çok zengin. Hatta pist yüzü görememiş gizli hazineleri alıp, acaba piste çıksalar ne yaparlardı diye kendiniz deneyebiliyorsunuz. Özellikle bu üç dedenin hikayesi oldukça dramatik.

sürmeye başladığınızda GT5'in asıl hazinesi olan Özel Etkinliklere katılabilirsiniz. Farklı zorluk seviyelerinde oynayabildiğiniz bu 7 özel oyun modu hem Go-Kart, WRC, Nascar gibi farklı yarış tiplerini denemenizi sağlıyor hem de çok daha zor olduğundan sürüş yeteneğinizi sonuna kadar zorluyor. Bu etkinliklerde Mercedes AMG akademisi ile Nürburgring'i etap etap, viraj viraj öğrenebilir, Jeff Gordon ve Sébastien Loeb'den Nascar ve ralli dersleri alabilirsiniz. Belki yarış sayısı olarak A-Spec'in yanında fakir kalıyor özel etkinlikler ama çeşitlilik ve sunduğu mücadele olarak GT5'in en parlak noktası. Özellikle Top Gear pistindeki yarışmalar apayrı bir bomba.

Peki, nereye kadar sürecek bu öğrenme çabası? Ne zaman mezun olacağız bu akademiden? Asla… İlk Formula 1 Grand Prix'nizi kazandığınızda (oyunda değil gerçek hayatta kazanmaktan bahsediyorum) bile bitmeyecek. Öğrenmenin sonu olduğu fikrine nereden kapıldınız ki? Formula 1 pilotlarının yarışlara PlayStation'da hazırlandığını duymamış mıydınız? Öyleyse GT Academy'yi hiç duymamış olmalısınız. Polyphony iki senedir GT'de en hızlı süre yapan oyuncuları toplayıp gerçek pistlerde yarıştırıyor ve en iyiyi seçip sıkı bir eğitimle Nissan GT takımına sokuyor. Gran Turismo'da başlayan kariyerin Avrupa GT kupasında sürmesinden bahsediyorum size.

ANA DİLDE EĞİTİM

GT5 hakkında anlatabileceğim, yazabileceğim o kadar çok şey var ki. Ama yerim daralıyor artık ve daha uzatırsam en önemli konuyu atlamış olacağım. Bu muhteşem yarış akademisi Türkçe veriyor eğitimlerini. Oyun içinde tüm metinleri ve ses kayıtlarını Türkçeleştirdi Sony. Yarış oyunu diyip geçmeyin, oyunun içinde bir DVO'ya taş çıkartacak kadar metin ve konuşma var. Bu kadar önemli bir oyunu Türkçe oynamak, karışık araç terimleri içinde en azından kendi dilinde kaybolmak büyük bir keyif. Ara sıra ufak hatalar çıksa, çeviri biraz fazla sözlük çevirisi koksa, Türkçenin inceliklerini pek kullanamasa da bu kararlılığı ve verilen emeği ayakta alkışlamak lazım. Türkçe olması yetmezmiş gibi oyun bir de daha iyi olduğu rakiplerine göre çok daha uygun fiyata satılıyor. Allah'ım neler oluyor yoksa Sony bizi seviyor mu artık? Aha şuracığa fazladan bir beş puan daha ekliyorum.

Artık sadede gelmenin vaktidir, ama bilin ki bu kadar yazmama rağmen oyuna dair her şeyden bahsedebilmiş, bu incelemeyi tamamlamış gibi hissetmiyorum. Daha GT5 üzerine söylenebilecek çok şey var ve daha önemlisi daha da fazlası olacak. Çünkü Kazusan üstüne basa basa bu oyunun onlar için bitmiş bir proje değil canlı bir varlık olduğunu ve geliştirmeye sürekli devam edeceklerini söylüyor. Keşke onlar oyuna her yenilik eklediğinde ben de bu sayfaların içine bir iki satır atabilsem. Ama bu kâğıdın doğasına aykırı. Hadi öyleyse yazının başındaki o basit soruya dönelim. Bu iyi bir oyun mu değil mi? Hayır hiç de iyi bir oyun değil, bu muhteşem bir Gran Turismo!


En sevdiğiniz arabaları birbirinden güzel mekanlarda resimleyebiliyorsunuz. GT5 direksiyon yeteneğiniz kadar objektife ne kadar hakim olduğunuzu da test ediyor.

→ **Tür:** Yarış simülasyonu → **Yapım:** Polyphony → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** 130TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** Yok
→ **Dahası İçin:** bit.ly/6RmEI

kazu–san ile sohbet



GT5'in piyasaya çıktığı gün Madrid'de oyunun yapımcısı Kazunori Yamauchi ile birlikteydik ve yaz başında Gamescom'da da laflamamıza rağmen Kazu-san'a soracağımız çok şey vardı hâlâ.

Tuğbek: Gran Turismo'nun bir yarış simülasyonu, hardcore sürüş ve gerçek fiziklerle ilgili olduğunu biliyoruz. Ama bundan ödün vermeden oyunu biraz daha heyecanlı, eğlenceli, daha gürültü yapmak mümkün değil mi? Oyun çok zarif ve bundaki güzelliği görüyoruz ama bu halen bir video oyunu ve oyuncular bir yarış kazandıklarında bazen daha büyük bir kutlama bekliyorlar.
Kazu-san: Bence X1 Prototype'ı eklemiş olmamız bizim oyunu daha heyecan verici hale getirme çabamızı gösteriyor. Çünkü bu arabayı sürmek kesinlikle zarif değil. Bizim oyunu daha heyecanlı yapmak, oyuna yeni şeyler eklemek için kendimize has farklı çabalarımız var. Ve buna devam edeceğiz.

Tuğbek: Yeni hava şartlarının oyun içindeki çalışmasından memnun musunuz? Bence fizik olarak iyi olsa da grafik olarak o kadar da iyi gözükmüyor. Ayrıca oyuna bu tip bir özellik eklemenin getirdiği zorluklar neler?
Kazu-san: Bu özelliğin Gran Turismo'da daha iyi olabileceğini söylemekte haklısın. Bence hâlâ geliştirebileceğimiz bir alan bu. Hava şartları gibi bir şeyi eklemekteki en büyük zorluk ise zaman.

Tuğbek: Bunu teknik olarak değil, kişisel fikrinizi almak için soruyorum. Sizce GT5 önceki GT'lerden kolay mı zor mu?
Kazu-san: Bence daha kolay. Oyunun fizikleri epey bir evrim geçirdiğinden arabaları artık daha kolay sürebiliyorsunuz. Detay vermem gerekirse ince hareketleri yapmak GT3 veya GT4'te olduğundan daha kolay artık.

Tuğbek: Gran Turismo oyun endüstrisinin bir parçası olmaktan otomotiv endüstrisinin bir parçası olmaya doğru ilerliyor. Üreticilerle daha güçlü ve derin ilişkiler kuruyorsunuz. Sizce GT otomotiv endüstrisinin bir parçası olarak nereye gidebilir? Mesela ileride oyun içinden araba almak mümkün olabilir mi?
Kazu-san: Bu konuda çok çeşitli olanaklar olduğunu düşünsem de acelem yok, ben gelecekte karşımıza çıkabilecek fırsatlara açık olduğumuzdan emin olmak istiyorum sadece. Esnek olalım istiyorum ki bize bir teklif sunulduğunda değerlendirebilelim. Ama bugünden tam olarak ne olacağını söylemek mümkün değil.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

En azından Forza 4 gelene kadar tahtı sağlam gözüküyor

9,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

HEAVY METAL BİR SAVAŞ MIDIR Kİ? -GÖKTUĞ YÜKSEL

HEPİNİZE SÜRAHİLER DOLUSU howdy ho'lar olsun sevgi bıldırcınları. "Her sene bir yenisi çıkan spor oyunları" modasını takip eden ve her sene en az bir kez karşımıza çıkan Guitar Hero serisine yeni bir oyun daha eklendi. Ailenizin rock star'ı olan ben de tabii ki yine 290 gram ağırlığındaki plastik gitarımı naylon askısıyla omzuma astım, parmaklarımı hazırladım ve de oyunu oynayıp sizlere bu yazıyı yazmaya başladım...

ÖNCE GİTARDAN BAHSEDELİM

Her yeni Guitar Hero oyunu gibi, Warriors of Rock da hem gitarlı paketiyle hem de sadece oyun olarak piyasaya çıktı. Ben bu sefer gitarsız olanı tercih ettim çünkü evdeki plastik gitarları eskiciye satsam en az 300 dolar alırım, o kadar oldu yani. Ya da eskiciyle takas yapsak, gitarlar karşılığında bana 8 tane leğen, 3 düzine çamaşır mandalı ve bir tane de tahta kaşık verir. Çok zorlarsam belki bir ihtimal, iç içe geçen dörtlü plastik bardaklardan da bir set alabilirim. Bu yüzden yeni gitara ihtiyaç duymadım ama siz neşe tokmaklarım için elbette ki dükkânlara gidip inceledim ve yeni gitarın acayip dandik bir gitar olduğuna karar verdim. Zaten şekli şemali de pek bir şeye benzemiyor. İyice hafiflemiş, kuş gibi olmuş, tuşlar falan da o kadar iyi değil. En kötü tarafıysa, Guitar Hero World Tour ile duyurulan "tap" yapma ve klavye çalmaya yarayan yerin bu yeni gitarda olmaması. İyice ucuza kaçmışlar yani, beğenmedim. Bence orijinal GH gitarları arasında en iyisi hâlâ Guitar Hero 5 ile gelen gitar.

SONRASINDA ŞARKILARA DALALIM

Gitardan veya diğer enstrümanların fiziksel kalitesinden daha önemli bir şey varsa o da elbette ki oyundaki şarkılar arkadaşlar. Yani bir müzik oyununda müzikten daha önemli ne olabilir ki? Müziksiz bir müzik oyunu, tuzsuz bir hıyara benzer. Kalın kabuklu bir hıyarsa, içinde iyi müzikler bulundurmayan bir müzik oyununa benzer. Bu konuda Warriors of Rock'a kalın kabuklu hıyar benzetmesi yapmak istiyorum, çünkü playlist'ten pek haz almadım. Tabii ki bu playlist olayı bir zevk meselesi. Bir şarkının seveni olur, sevmeyeni olur; gayet normaldir. Ama bu oyunda çok az hit şarkı var. Zaten çoğu hit şarkı şimdiye kadar kullanılmış olduğundan, geçen seneki GH 5 incelememde de dediğim gibi, artık yeni oyunlardan pek fazla hit şarkı beklemiyorum. Ne de olsa eski şarkıların çoğunu parayla satın alıp oyuna dahil edebiliyoruz ya da önceki disklerden aktarabiliyoruz. WoR'ın playlist'indeki 93 parçayı burada listeleyecek halim yok ama "bence" oyundaki hit parçalar şunlardan ibaret: Bohemian Rhapsody (Queen), Holy Wars (Megadeth), Losing My Religion (R.E.M.), Paranoid (Metallica + Ozzy), Sudden Death (Megadeth), Spider-Man Theme (The Ramones), This Day We Fight (Megadeth), Waidmanns Heil (Rammstein) ve de Bodies (Drowning Pool). Bunların dışındaki parçalar benim pek hoşuma gitmedi; ama belki sizin hoşunuza gidebilir.

MEGADETH, MEGADETH, WE LOVE YOU MEGADETH!

WoR'da en sevdiğim şarkılardan biri Megadeth'in "Sudden Death" şarkısı oldu. Bu arada hazır yeri gelmişken Dave Mustaine hakkındaki görüşlerimi de açıklamak istiyorum, çünkü sizlerden sürekli bu konuda mail geliyor. Ben Dave Mustaine'i de Megadeth'i de çok severim arkadaşlar. Hiçbir zaman "Metallica'yı seven adam Megadeth'i sevmez" gibi saçma bir görüşüm olmamıştır. Dave büyük adamdır, yetenek abidesidir. Ha, Hetfield ve Hammett ile boy ölçüşebilir mi? Ölçüşemez bence, orası başka. "Hetfield Rock Tanrısıysa Mustaine peygamberi olabilir" diyorum ve de Megadeth fanboylarından gelecek mesaj yağ-

Büyü kullanmayı rakibi sersemletmek dışında kullanmadım, eksikliğini de çekmedim. Özellikle de bu kadar çok Field Raider üzerime gelirken!

EN GÜZEL YERİ

WoR'da çok harika Megadeth parçaları var. Bunlardan bir tanesi Mustaine abimizin bu oyun için bestelediği "Sudden Death" parçası ve bence Megadeth'in son albümünde bile bundan daha güzel bir şarkı yok. Bu adam bu şarkıyı albüme niye koymamış, hayret. Warriors of Rock, Megadeth açısından çok kaliteli bir oyun olmuş. Yalnız hâlâ ilk oyundaki Symphony of Destruction'ı 360 veya PS3 için piyasaya çıkarmadılar ya, üzüyorlar beni.





Rock On!



Uzun ve zorlu bir macera sizleri mi bekliyor yoksa hacı?

Yıldız sayımız artarken hoş görsel efektler kullanılıyor.



muruna hazır hissediyorum kendimi! Eheuhue. Ayrıca şunu da ekliyorum: Megadeth, Megadeth, We Love You Megadeth! En sevdiğim Megadeth şarkısı da "Symphony of Destruction" diyeceğim, biri çıkıp "bu adam Megadeth'den anlamıyor" diyecek şimdi. Ahuahuauh...

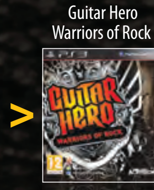
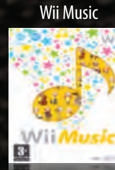
AKTARALIM MI USTA?

Oyunu, çıktığı ilk hafta alanlar için Activision firması bir kıyak yaptı ve GH: Metallica oyunundaki tüm şarkıları bedava olarak WoR'a aktarmak için özel kod verdi. Çoğunlukla oyunları çıktığı ilk gün aldığımdan ben de bu fırsattan yararlandım. Önceki "Hero" oyunlarındaki parçaları aktarabilmek için sanırım 480 Microsoft puanı gerekiyor. Bunun da 5-6 dolara falan tekabül ediyor olması lazım. Ben sadece Metallica'yı aktardım, diğerlerini istediğim vakit disklerini takarak oynuyorum. Ama eğer WoR'ın ara yüzünü, ambiyansını falan severseniz, arşivinizdeki bütün parçaları aktararak yüzlerce şarkıyı elinizin altında bulundurabilirsiniz.

HİKÂYE Mİ?

Biraz önce de dediğim gibi her sene yeni bir Guitar Hero oyunu çıktığından, amcaoğulları herhangi bir yenilik yapmazlarsa ve ortaya değişik bir şeyler koymazlarsa milletin ilgisinin azalacağının farkına varmış. O yüzden olsa gerek, bu seferki oyuna "Quest" olayını eklemişler. Böylece bu seneki oyunda değişik konser salonlarında dolanıp ünlü olmaktan ziyade, oyun içindeki karakterleri gazlayıp belli görevler çerçevesinde şarkı türkü çalarak canavar haline getirmeye

Rock Band 3 | Guitar Hero Warriors of Rock | Wii Music

 >  > 

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Megadeth parçaları ✓ Quest modu ✓ Karakterlerin özel güçleri ✓ 360 için avatar hediyeleri ✓ Bohemian Rhapsody!
✗ Şarkı listesi daha iyi olabilirdi ✗ Grafikler ilerleme kaydetmemiş ✗ Biraz aynı tas aynı hamam

çalışıyoruz. Evet, canavar dedim, mutluyum. Her karakterin çalmakla yükümlü olduğu şarkılar var ve yeteri kadar yıldız toplayınca karakterler mutasyon geçirip garip gurup hallere giriyorlar. Kimisi mumya oluyor, kimisi örümcekleşiyor falan filan. Ama sonuç olarak bu hikâye olayının macerayla pek alakası yok yani. Ha konser salonlarını dolaşıp başka şehirlerde çalmışım, ha karakterleri mutantlaştırıp başka şarkılar çalmışım. Ama yine de bir değişiklik olmuş, dayıoğulları oyuna değişik bir hava katmış. O yüzden bence farklı konser salonlarında çalmaktan biraz daha eğlenceli olmuş bu olay. Her karakterin değişimini beklerken, en azından biraz olsun Mortal Kombat Fatality'si izler gibi hissedebiliyorsunuz kendinizi. Karakterlerin kendine has özel güçlerini de unutmamak gerek. Mesela bazıları oyuna direkt olarak 2X kombo ile başlıyor ve hiç 1X'e düşmüyor. Bazıları, art arda 10 defa doğru nota basınca Star Power kazanıyor falan. Bu da güzel bir değişiklik olmuş. Her ne kadar oyun sırasında bunlara pek dikkat etmesek de, ekstra yıldızlar kazanmak istiyorsanız bu özellikleri biraz kurcalamanız gerekebilir.

GRAN TURISMO MU NEED FOR SPEED Mİ?

Evet, yazımı bu soruyla bitirmek istiyorum arkadaşlar. Çünkü Rock Band 3 de bugün çıktı; onu da aldım, kıyasladım. Rock Band 3, artık bir müzik oyunu olmanın ilerisine geçip "simülasyon" olma yolunda ilerliyor. Gerçek telli Squier gitar henüz piyasaya çıkmadı ama Rock Band 3'teki "Pro" modu, oyunu "Gran Turismo" havasına sokuyor bence. Böyle daha bir gerçekçi, daha ciddi bir oyun gibi duruyor şimdilik. Guitar Hero ise "Need For Speed" havasında devam ediyor. Yani genelde yaptığımız şey aynı, ama değişik atraksiyonlarla süslenerek daha bir "arcade" havasında karşımıza çıkartılıyor. Ben müzik aşığı olduğum için, bu seriler çıktıkça almaya devam edeceğim. Guitar Hero oyunlarındaki nota haritası ve notaların yuvarlak olması (Rock Band'deki dikdörtgen notaları sevmiyorum), bence Guitar Hero'nun Rock Band'den iyi olan yönleri. Ama Rock Band'in 2000 şarkıyı aşan kütüphanesi, pro modu, falanı filan bence Guitar Hero'yu zenginlik açısından geride bırakıyor. Bu senenin Guitar Hero oyunu Quest mod sayesinde biraz değişiklik yaratmış, ama sonuçta aynı tas aynı hamam. Önümüzdeki senelerde Guitar Hero'dan daha fazla yenilik bekliyoruz, ama bu oyunu oynamaya da devam ediyoruz. Sonuç olarak ailenizin metalcisi Gök++ olarak bu oyunu test ettim ve onayladım! Keep the horns up brothers (and sisters!)!!!



→ **Tür:** Müzik / Ritim
→ **Yapım:** Neversoft
→ **Dağıtım:** Activision
→ **Kutulu Fiyatı:** 159 Lira
→ **Dijital İndirme:**
→ **Yaş Sınırı:** Müziğin yaşı yoktur
→ **Dahası İçin:** www.guitarhero.com

Sünnet olmayan kalmasın.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Özellikle Megadeth sevenleri sevindirecek bir oyun olmuş ama şarkılar biraz daha iyi olabilirdi diyorum. Quest moduysa değişik bir hava katmış oyuna.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



PS3 | 360

KAN KARDEŞLİĞİ -SİNAN AKKOL

Assassin's Creed® Brotherhood

Rüyalarımda at üstünde Collesium'a dalıyor, Borgia askerlerini kılıçtan geçiriyorum. Sonra Collesium'un dış duvarına tırmanıp tam aşağı atlarken, ayağım sıçrıyor. Uyanıyorum, bembeyaz bir odadayım. Animus'un içindeyim. Yoo hayır, Desmond değilim ben. Ezio değilim. Altair değilim. Subject 16? Olabilir…

Şu iki haftadır sanki Inception filmini gerçek hayatta yaşıyorum. Ekranda Desmond'ı yönetiyorum, Desmond atası Ezio'nun anılarını yaşıyor, Ezio'nun anılarının içinde Subject 16'nın gizli anıları çıkıyor karşıma. Arada bir gidip Project Legacy'yi açıyorum "Lucrezia beni bekler…" diye sayıklayarak.

Bu zavallı, gerçekliğin kenarına tırnaklarımla tutunur halimin sorumlusu sevgili karıcığım. Kendisi gözlerini koca koca açarak "bana da Assassin's Creed 2 oynarsın değil mi kocacığım" deyince, onu nasıl reddedebilirdim ki? Bayram boyunca Ezio'yla oradan oraya koşturdum. AC2 bittiği gün Brotherhood elimdeydi, hiç ara vermeden oradan devam ettim. 40 küsur saatlik AC seansının sonunda, aşırı doz yüzünden gerçeklikten kopmak üzereyim.

PS3 360


Leonardo'nun savaş makinaları bölümleri birazcık zorlama olmuş. En azından Leonardo'yu görmek için bahane oluyorlar.

EZIO'NUN YENİ MACERALARI
Ve aslında biliyor musunuz, bundan hiç de şikâyetçi değilim. İçinde kaybolmak isteyeceğiniz karmaşık ama bir o kadar da mantıklı bir dünya Assassin's Creed'inki. Tapınak Şövalyeleri ve Assassin'lerin, tahmin edebileceğinizden daha derine ve daha geçmişe giden mücadelesi üstüne kurulu bir dünya. İçinde kayboldunuz mu, tam bir şeyler anladığınızı sandığınız anda gerçekle ilgili inandığınız her şeyi altınızdan çekip sizi boşlukta bırakan, akıllıca yazılmış bir aksiyon destanı.

Hani derler ya "hikâyesi önceki oyunu takip ediyor" diye, Brotherhood bunu iyice abartıp Assassin's Creed 2'nin bittiği andan başlıyor. Desmond ve ahalisi günümüzdeki tapınakçılardan kaçarken, ikinci oyunun sonundaki şok edici gelişmelerden sonra Ezio'nun biraz amaçsız kaldığını görüyoruz. "Artık savaşım bitti" diyerek Monteriggioni'deki Auditore villasına çekiliyor Ezio. Ama bu barış dolu günleri çok kısa sürüyor.

Papa'nın güçleri, üvey oğlu acımasız Cesare Borgia'nın komutasında Monteriggioni'ye saldırır. Sivillerin çok azı hayatta kalırken Ezio'nun ailesi de ağır kayıplar verir. Ezio da beş parasız ve yaralı olarak Roma'ya kaçar. Burada Assassin'lerin fahri lideri olan Machievelli tarafından karşılanır ve Roma'nın dinamikleri, bu devasa şehirde Assassin'lerin yeriyle ilgili olarak bilgilendirilir. Ancak buradaki Assassin'ler arasında bir husumet vardır...

Önce bu sorunu halletmeyi ve sonra Roma'yı sömüren Borgia hükümranlığına kesin olarak son vermeyi kafasına koyar Ezio. Assassin'leri eski gücüne kavuşturmak için eski dostların güvenini kazanmalı, sonra Roma halkının gönlünü ve kılıcını kazanmanın yollarını bulmalı ve örümcek gibi her yere yayılmış Borgia hükümdarlığının başını kesmelidir.

Assassin's Creed II > Assassin's Creed Brotherhood > Assassin's Creed



Gördüğünüz üzere Ezio'nun hikâyesi "Tapınak Şövalyeleri Assassin'lere karşı" çizgisinden biraz sapmış Brotherhood'da. Zamanınızın %90'ını geçireceğiniz Ezio'nun hikâyesinde çok büyük açılımlar, AC2'deki gibi şok edici gelişmeler yok belki ama hikâyenin Desmond tarafında oldukça önemli gelişmeler oluyor. Günümüzde Desmond ve 3 kafadarı tapınakçılardan kaçarken, bir yandan da dünya için çok önemli olan PoE'nin (hikâyeyi açık etmemek için kıvranıyorum burada, farkında değilsiniz) yerini bulmak için çabalıyorlar.

Ve size bir tavsiye: Eğer "ikinci oyunu oynamadan Brotherhood'a girişeyim" diyorsanız, yapmayın, mundar edersiniz güzel oyunu. Ne karakterleri, ne de hikâyeyi anlayabilirsiniz. Önce ikinci oyunu oynayın, bir hafta ara verin (ki benim gibi manyakça arka arkaya oynamayın) ve sonra Brotherhood'a geçin.

OYNANIŞTAKİ YENİLİKLER
Brotherhood AC2'nin özünü bozmadan, üstüne pek çok şey eklemiş. Oyunun eğlenceli oynanış mekaniklerini deneyebileceğiniz sayısız imkân var önünüzde. İlk başladığınız 2 saat içinde haritada yapacak o kadar çok görev oluyor ki, dimağınız yerinden hopluyor! Üşenmeyip bazı yan görev türlerini sayıyorum bakın: Courtesan görevleri, hırsız loncası görevleri, kiralık asker görevleri, Leonardo'nun savaş araçları görevleri, Romulus tarikatının görevleri, dükkân görevleri, efsanevi The Truth bilmeceleri, Borgia kulesi yıkmaca, Borgia bayrakları ve tüy toplamaca, guild challenge'ları, dövüş ringi… Öeh demeden önce şunu da ekleyeyim: Bir de Assassin kiralamaca kısmı var ki, ondan az sonra bahsedeceğim.

Bunların dışında Animus'a eklenen yeniliklerden birisi Virtual Mission'lar. Bu görevler sizi dövüş, gizlilik, hız ve serbest koşunun tüm alanlarında eğitiyor. Üstelik bu alanlardaki başarınıza göre üç seviyede madalya alıyorsunuz. Özellikle Killstreak çalışmak çok zevkli.
"Killstreak ne ola ki?" diyeceksiniz. Bu terim multi *Call of Duty* oynayanlara tanıdık gelecektir, arka

EN GÜZEL YERİ
Oyunun en güzel yeri, AC2'de olduğu gibi oyunu bitirdiğinizde bile onu terk edememeniz. Hem merak uyandıran bir sonla AC3'ü bekletmeyi başarıyor, hem de daha yapacak zibilyon tane görev ve gizem kaldığı için Ezio'yla Roma'yı karış karış gezmeye devam ederek o açlığı biraz olsun bastırıyor. Keşke tüm yapımcılar böyle oyunlar yapabilse.


"Attan ata atlarken kılıç değiştirmek olmasa..." esprisi yapmamak için kendimi zor tutuyorum. Veya, tutmuyorum!

arkaya ölmeden rakipleri öldürmek demek bu. İlk oyundan beri Assassin's Creed'in dövüş sisteminde bulunan tutukluğu gidermek için AC'ye de uygulanmış. Şöyle ki: Diyelim etrafınız yarım düzine düşman tarafından sarıldı. Size saldıracak olanın sağlık barı birkaç kere parlayınca, Counter'a basarsanız adamı tek harekette infaz ediyorsunuz. Ve tam infaz sırasında, sol kolla bir sonraki düşmanınızı seçip Kare'ye basarsanız, Ezio hiç hızını kesmeden onu da infaza alıyor. Birisi size vurup Killstreak'inizi kesmezse bunu düşmanlar bitene kadar devam ettirebiliyorsunuz. Killstreak'teki püf noktası infaz sırasında, sıradaki rakibin kim olacağını tahmin edip onu hedef almanız ve böylece serinizin bozulmasını engellemeniz.

Brotherhood'un oyun ömrünü uzatan yeniliklerden bir diğeri, Ezio'nun hatıralarında "tam uyum" (full synchronization) sağlamaya çalışmanız olmuş. Bu ne demek? Mesela bir Romulus zindanına girdiniz, amacınız Romulus hazine odasını bulmak. Ama Ezio'nun hatıralarıyla tam uyum sağlayabilmeniz için ikinci bir görev veriyor Animus: 8 dakikadan önce hazine odasını bulmanız lazım. İlk oynayışınızda bunu başarmanız çok zor ama bir kere bu görevi başardıktan sonra geri dönüp yeniden oynayarak %100 uyuma kasabiliyorsunuz. Bunu yaptığınızda Ezio'nun gençliğindeki önemli bazı yan hatıralar açılıyor, yani amaçsız da değil. Oyunu %100'le bitirmek için gerekli. Bu arada full synch'e kasmayı oyunu bitirdikten sonraya bırakın, çünkü hakikaten giderek zorlaşıyor ve Restart Memory yapmanız gerekiyor. Sürekli başarısız olursanız da hikâyenin akışını sekteye uğratıyor.

HER ŞEY PARA BU DÜNYADA

AC2'de Monterriggioni'yi tamamladıktan sonra silah ve zırhtan başka şeye para harcamanız gerekmediğinden, kasada biriken parayla oyunu milyoner olarak bitirebiliyordunuz. Bu defasa paraya her daim ihtiyacınız var. Ezio Papa'yı ve uşaklarını alaşağı etmeye çalışırken, bir yandan da tüm Roma'yı baştan restore etmeyi görev belliyor! Sadece demircileri, doktorları ve sanat galerilerini değil, tüm Roma'yı diyorum bak! Şehre su taşıyan kanallar dahil bilumum kilise ve mimari eseri size yaptırıyorlar. Gerçi tarihi yapıların şekli değişmiyor, ama bir süre sonra üstlerindeki restorasyon izleri gözükmeye başlıyor. Boru değil, Collesium'u bile satın alabiliyorsunuz be! Var mı ötesi, "Boğaziçi Köprüsü'nü satın aldım" demekten daha evla "Collesium benim" demek :)



Kalabalık Roma sokaklarında at sürmek... Bir ilki daha başarıyor AC.

Multiplayer oynarken Ezio'nun tüm maharetlerine sahipsiniz.



EZIO: İŞ VE ASSASIN BULMA KURUMU

İnşaat işi Ezio'nun Roma'daki yan mesleklerinden sadece biri. Her konuda dizginleri iyice eline alıyor Ezio ve sıfırdan Assassin loncasını kurmaya başlıyor. İlk iş olarak da Roma'nın çeşitli bölgelerine tepeden bakan ve Borgia hakimiyetini sağlayan Borgia kulelerini yıkıyor. Her kulenin bir komutanı var. Eğer komutana direkt dalar ama başarısız olursanız, komutan kaçıyor ve o günün sonuna kadar da geri gelmiyor. O gelene kadar o kuleyi elleyemiyorsunuz. Komutanı öldürdükten sonra kuleye tırmanıyorsunuz ve ateşe verip o bölgedeki Borgia hakimiyetini kırmış oluyorsunuz. Artık o bölgedeki binaları da tamir edebilirsiniz.

Kuleyi yıktıktan sonra Borgia askerleri tarafından tartaklanan halktan kişileri buluyor ve askerlerden kurtarıyorsunuz. Halk adamı size katılıyor ve "Assassin yamağı" olarak eğitimine başlıyor. Bu yamakları isterseniz L2 ile size yardıma çağırıyorsunuz, isterseniz Avrupa'nın çeşitli şehirlerindeki özel görevlere gönderiyorsunuz. Fakat bu görevleri siz yönetmiyorsunuz, yapılmazsa da 5 ila 15 dakika arasında iptal oluyor. Adamınız görevi başaramazsa ölüyor, başarırsa para ve tecrübe kazanıyor (başarı şansını göremesek daha stresli, daha güzel olurmuş). Tecrübe kazana kazana 10. seviyeye ulaşan yamaklar ise… Neyse, sürprizi bozmayayım :)



BU YOL ROMA'YA ÇIKAR MI ARKADAŞ?

The Truth bulmacaları ve sonunda çıkan video ilk oyunun notuna +2 puan vermemi sağlamış, bir oyunda gördüğüm en iyi "ekstra zaman ayırıp, emek harcayan oyuncuya verilen ödül" idi. Brotherhood'da da The Truth videosu var ama… Aması şu ki bu bulmacaları bulmak artık çok zor. Mimari eserlerin herhangi bir yüzeyinde oluyor bunlar ve Eagle Eye ile sınırlı bir mesafeden görülüyorlar. Ama bu kez Roma'dayız ve mimari eserler devasa. DEVASA diyorum bakın. Collesium o kadar büyük ki, görünce ağlayacaksınız. Buradaki The Truth bulmacasının parçasını bulmak, İnönü Stadı'nın herhangi bir yüzeyine gizlenmiş el büyüklüğündeki simgeyi bulmakla eşdeğer. Allah kolaylık versin size. >>

PROJECT LEGACY
Kurtarın beni, n'olur!

Brotherhood bitti, bir yandan multiplayer'da level atlayacağım derken bir yandan da Facebook oyunu Project Legacy'ye kaptırmış durumdayım. Ogame tarzı "bekleme tabanlı" bir oyun Project Legacy. Amacınız Action Point (AP) kullanarak hafıza bloklarını tamamlamak ve farklı karakterlerin gözünden hikâyeyi ilerletmek. Başta Brotherhood'un hikâyesine katkısı çok değilmiş gibi gözükse de, oyunda 1 hafta falan geçirdikten sonra açılan hafıza bloklarından kıllanmaya başlıyorsunuz. Diğer yandan, Legacy'deki bazı başarılarınızı, Brotherhood üzerinden Facebook hesabınıza bağlantı kurarak ana oyuna da aktarabiliyorsunuz. Özel pelerinler, Assassin'lerinize ekstra tecrübe puanı ve Roma binalarını her iki oyunda da satın aldığınızda alacağınız ekstralar var. Üstelik oyunun menülerinde henüz açık olmayan bir sürü seçenek de var, Roma'yla ilgili yeni bir hafıza paketi eklendi. Bu da gösteriyor ki daha kazılacak çok şey var Project Legacy'de.



Mutliplayer modlarında şehirler ve haritalar ufaltılmış. Böylece amaçsızca uzun süre dolanmanız engellenmiş oluyor.

Sizi kovalayanların modellerini biliyorsunuz. Normal davranmaya çalışacaklardır. Taa ki sizin hedef olduğunuzdan emin oluncaya dek.

10. Level'a ulaştığınızda av ve avcı olduğunuz duruma göre yetenekleri farklı iki karakteriniz olsun mutlaka. Farklı yetenekler gerekiyor iki durumda.

Doktor en gizemli multiplayer karakteri olsa da, şekil açısından kalabalıklar arasında çok dikkat çekiyor. Benim tavsiyem, rahibi seçmeniz.

NPC'ler de tıpkı normal oyuncular gibi saçma sapan ataklar, ani dönüşler yapabiliyorlar. Tek yapamadıkları şey, çatıya tırmanmak.

KAPÜŞONUN ALTINDAKİ İNEK

Yoo, Corey May gibi bir üstada inek demek istemedim. Tam olarak "geek"in Türkçe bir karşılığı olmadığından mecbur kaldım. Evet, AC serisinin tüm hikâyesini yazan psikopat, bu gözlüklü sevimli amca işte. Corey May, 1999'da Harvard'dan mezun olduktan sonra kendisini oyun ve film senaryosu yazmaya adamış. Ama yoğun olarak oyunlar üstünde çalışıyor, AC serisi haricinde *Prince of Persia*'nın ilk üçlemesi, *Army of Two* ve *Terminator Salvation*'ın da hikâyelerini yazmış. AC2 ve Brotherhood'un hikâyesini yazmak için senarist ekibiyle birlikte sekiz ay boyunca kütüphanelerde ve İtalya'da dönem üzerine araştırma yapan May'i, son yılların en iyi senaryolarından birisine imza attığı için isimsiz kahraman olmaktan kurtarmayı kendimize görev bildik.

>> Gerçi bu mimari devasalık tüm şehre hakim. AC2'deki ana şehirlerin toplamından bile daha büyük Roma. Ee, durum böyle olunca hızlı taşıma yöntemlerini değerlendirmek gerekiyor. Mesela artık şehirde atla gezebiliyorsunuz. Ama at sürmek ne yazık ki çok zevkli çıkmadı. Bir kere kayalık düzeylerde veya dar şehir sokaklarında sürmek hiç keyifli değil. Önünüze gelen yere takılıyor, halka çarpıp etrafı dağıtıyorsunuz. Hele askere çarparsanız durum fena, peşinizden koşturup alaşağı ediyorlar. Siz de bir süre sonra "amaaaan" çekip gizli yeraltı tünellerini ve eski dost tabanvayı kullanmaya devam ediyorsunuz.

Bir de ne hikmetse oyun fena halde kolaylaşmış. En başta Killstreaks sayesinde bir darbede seri halde 5 ila 10 düşmanı kesebiliyorsunuz zaten. Ardından, sizin yerinize düşmanları alaşağı eden Assassin'leriniz katılıyor olaya. Ve kolaylıkta son noktayı crossbow'u almanız koyuyor. Gerçekten dengesini bozmuş oyunun çünkü hem sessiz, hem menzilli, hem de 15 tane ok taşıyor ve düşmana saplanan okları toplayabiliyorsunuz. Kendini oyunun başından itibaren hissettiren bu kolaylığı dengelemek için çok kalabalık kılıç dövüşleri beklemiştim ama bu da olmuyor. Bunu yapımcılar da fark etmiş olacak ki görüldüğünüz an kaybettiğiniz ve gizlice ilerlemeniz gereken bir sürü bölüm eklemişler. Biraz toparlamış bu bölümler, çünkü kafayı çalıştırıp gerçek bir Assassin gibi davranmanız gerekiyor bu bölümlerde. Ama tam uyum sağlamaya kasmazsanız oyun çok kolay ve ana senaryo 7-8 saatte bitiyor. Tabii kimse sizi yaldır yaldır ana senaryoya koşmaya zorlamıyor, yan görevlere mutlaka takılın, tadını çıkartın.

ROMA'DA BİR İLK

Gelelim Brotherhood'un en önemli mermisine: Multiplayer modu. İkinci oyunun başında Abstergo binasındaki onlarca Animus'u hatırlıyor musunuz? Meğerse bunlar Abstergo ajanlarını





Bu karakterlerin hepsi ana senaryodaki Ezio'nun hedefi Templar ajanları.

Acemi kasaplar bu kurban bayramında iyice sapıttı.

Brotherhood ilk duyurulduğunda, sadece multiplayer modları içeren bir oyun bekliyordum. Karşıma çıkan oyun beni afallattı. AC2'den oynanış olarak eksiği yok, ama her şeyden daha çok yapacağız derken AC2'deki "herşeyin tadında olması" durumunu bozmuşlar

eğitmek için kullanılıyormuş. Ezio'nun tek kişilik senaryoda karşısına çıkan Tapınakçı ajanlarını yönetiyorsunuz multiplayer'da. Dört oyun modu var: Wanted, Manhunt, Alliance ve Advanced Wanted… Temelde yaptığınız şey aynı: Size bir oyuncu hedef veriliyor, şehirde çaktırmadan onu avlamaya çalışıyorsunuz. Ama aynı anda siz de bir başka oyuncunun hedefisiniz. Böylece stresli bir kedi-fare kovalamacası başlıyor. Wanted'da herkes tek iken Manhunt'ta ikili takımlar, Alliance'da dörtlü takımlar halinde avlanıyorsunuz. Avınızın yerini kabaca gösteren daire şeklinde bir radarınız var, eğer hedefiniz görüş alanınızdaysa açık mavi oluyor, çok yakın mesafeye girdiğinizde ise daire tamamlanıyor. Ama işin püf noktası burada başlıyor: Şehirdeki herkesin yaklaşık %13'ü sizin hedefinizle aynı modeli paylaştığından, o anda ekrandaki tiplerden hangisinin hedefiniz olduğunu tahmin etmeniz gerekiyor. Doğru hedefi indirirseniz ne ala, puan kazanıyor, level atlıyor ve mutlu mesut hayatınıza devam ediyorsunuz. Ama eğer gidip de halktan birini öldürürseniz, hedefiniz sizden kurtuluyor. Veya siz yanlış bir hedefin peşine takıldığınızda diğeri arkanızdan yaklaşıp sizi bayıltabiliyor.

Bu kedi-fare kovalamacasının kısa sürede monotonlaşmaması için seviye atladıkça yeni özellikler kazanıyorsunuz. Ama bu özelliklerin hiçbiri bir tarafın diğerinin üstünde bariz üstünlük kurmasını sağlamıyor. Oyunun özünde kıllandırmadan takip etmeyi ve iyi gizlenmeyi başaranlar hep üstün çıkıyor. Benim sıklıkla uyguladığım iki taktik var: Birincisi, sizi avlayanlar görüş alanınıza girdiğinde hemen paniğe sarmayın. Sakince NPC gibi davranmaya devam edin. Acele edip kaçmaya başlarsanız kafanızın üstünde nal gibi "L1" işareti çıkacak ve takiptekiler sizi hedefleyebilecekler. Böylece yanınıza kadar gelip kareye basmaya tereddüt ederlerse, arkalarını döndükleri anda bayıltabilir veya özel güçlerinizi kullanarak kaçacak imkân yaratabilirsiniz. İkinci taktik ise, içinde sizin modelinizin aynısından olan ve yürüyen bir gruba katılmak. Grubun ortasında veya önünde durun, böylece avcınız arkadan yaklaşırsa ilk olarak NPC'yi hedef alma ihtimali yükselecektir.

Brotherhood'un multiplayer modu ilk başlarda çekici olsa da ne yazık ki kısa sürede monotonlaşıyor. Bunda oyunun ağır yapısının da etkisi yok değil, ancak esas sorun Ubisoft'un oyuncuları sunucularda eşleştirme işini tam beceremiyor olması. Bir oyun bulup bağlanmak bazen yarım saat sürüyor. Bağlansanız bile oyundaki minimum oyuncu sayısı dolana kadar beklemekten sıkılanlar çıkıp gidiyor, kalanlar bekleşmeye devam ediyor. Aynı sorun *Conviction*'da da vardı. Hele ki gündüz vakitlerinde bir oyuna bağlanmak için 20-30 dakika bekleyebiliyorsunuz. Ömrünüzü adayabileceğiniz bir multiplayer modu olmamış maalesef ama ilk önce *The Ship*'le denenen bu modelin bir sonraki Assassin's Creed'le biraz daha düzgün yapılabileceğine inanıyorum.


Hedefinizi yakaladığınız anda hazır olun: Karışıklıktan faydalanan avcınız ense kökünüzde bitebilir.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Yok böyle bir mimari!
- ✓ Grafik detayı şahane
- ✓ Kesinlikle bir ek paket değil, ayakları üstünde duran bir oyun
- ✓ Ama hikâyesi biraz zayıf kalmış
- ✗ Multiplayer kısmı da öyle
- ✗ Birkaç teknik sorunu da var
- ✗ Tam anlamıyla AC2'nin üstüne büyük bir yenilik ekleyememiş

AH ŞİMDİ ROMA'DA OLSAM!

Aynen böyle diyeceksiniz o sokaklarda gezdikçe. Mimari olarak görebileceğiniz en gerçeğe uygun, aynı zamanda da en güzel oyunlardan birisi Brotherhood. O tarihi, o mekânları iliklerinize kadar hissettiriyor size. Brotherhood'un verdiği bir his var; orada bulunma, alternatif hayata bakıyor olma hissi. *GTA 4*'te bile eksik olan bir şey var Brotherhood'un mayasında.

Görselliğin sanatsal yanına söyleyecek laf yok, teknik olarak da en üst düzeyde. İlk oyunda göze batan bazı hatalar giderilmiş, mesela güneş ilerlerken gölgelerin fazlasıyla kırık kırık ilerlemesi sorunu giderilmiş, çok daha pürüzsüz bir geçiş söz konusu. Ancak şehrin büyüklüğü ve hiç yükleme gerektirmemesinin PS3'ün teknik altyapısına bindirdiği bir sorun olarak bazı binalar, detaylar ve karakterler gözle görülecek mesafeye gelince pat diye belirebiliyorlar. Bu da çok büyük bir rahatsızlık vermiyor ama oyunda ilerlemenizi engelleyen bug'larla da karşılaşınca bazı açılardan aceleye getirildiği hissediliyor oyunun. Mesela bir bölümde Desmond, yanında koşturan Lucy'yi yanlışlıkla aşağı düşürdü, ama oyun onun da bizimle birlikte yukarı tırmandığını varsaydı. Tabii Lucy bir sonraki kapıyı açmak için yerinde olmayınca biz de takıldık kaldık. Aynı şekilde, Ezio lak diye yerin içine geçip haritadan düştü. Eğer bu sorunla karşılaşmak istemiyorsanız Machievelli'nin size Roma tünellerini kullanmayı öğretmesinden önce tünelleri restore etmeyin.



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft/Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 159 TL
→ **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 18 → **Dahası İçin:** http://bit.ly/ezYtxl

SON KARAR

Brotherhood ilk duyurulduğunda, sadece multiplayer bir oyun bekliyordum. Karşıma çıkan Brotherhood'sa her yönüyle beni afallattı. AC2'den hiçbir eksiği yok, ama her şeyi çok çok daha çok yapacağız derken oradaki mükemmel dengeyi, o müthiş "yerli yerindeliği" ve hikâyenin muhteşemliğini bozmuşlar biraz. Ama bu bir şikâyet konusu değil. Brotherhood'u almazsanız, 2010'un en iyi oyunlarından birisini ıskalamış olursunuz. PC oyuncuları ise bu tavsiyemi 2011'de hatırlasın. Şimdilik sadece 22 Şubat'a kadar sabırla beklemelerini söyleyebiliyoruz.

Tek kişilik oyunların 5-6 saate indiği, elinizden tutup sizi sürükleyip oyunun sonuna attığı oyunların kabul gördüğü bir zamanda (evet *Black Ops*, sana bakıyorum) minimum 15-16 saat süren, hele ki tüm görevleri yapacaksanız 25 saate ulaşan böylesi bir oyun bulunmaz nimet.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

AC külliyatına oynanmazsa olmaz bir oyun daha eklendi.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

EPIC MICKEY

BİR ÇİZGİ FİLMDE BAŞROL OYNAMAK KOLAY, PEKİ YA BİR KÂBUSTA? -VOLKANTURAN

OYUN OYNARKEN ANI YAŞAMANIN dışında, oyun içi öğelerin bana geçmişten bir şeyler çağrıştırmasına bayılırım. Hele ki bu öğeler tesadüfen orada değilse, saygı da duyarım. O an o odada elleriniz oyun oynuyordur ama kafa olarak çok eskilere gidersiniz, tam da hatırlamadığınız silik görüntüler yüzünüzde yamuk bir tebessüm bırakır, neyden bahsettiğimi hepinizin biliyorsunuz zaten. *Kingdom Hearts*'ı sevmemizin en büyük nedeni çocukluğumuzdan izler taşıyan o çizgi film karakterleriyle oyun dünyasının çok iyi harmanlanmasıydı mesela. Bu konuda çizgi film karakterlerinin her zaman önceliği var çünkü bütün çocukluğumuz onlarla geçti. Ben özellikle Disney'in hayranıyım, hatta günün birinde Disnayland'e gideceğime dair kendime sözüm var. Bu yüzden "Mikili Oyun" Epic Mickey'nin içerdiği her şey daha da önemli hale geliyor. Disney'i sevmiyor olanlarınız için bile bu böyle çünkü oyunun yapımcısı Warren Spector. *O kim ki* mi dediniz? Bakınız: *System Shock*, *Deux Ex*, *Wing Commander*'ların çoğu, *Thief*, *Ultima*'lar ve Junction Point Studios.

AA ÇOK ŞİRİN BU OYUN!

Epic Mickey, Disney'in jelibon renklerini aşan bir yapım. İlk bakışta çocuklar için yapıldığı kanısına kapılabilirsiniz ama yanıldığınızı çabucak anlayacaksınız. Bunun en büyük nedeni de oyunun "aynanın diğer tarafında" geçiyor olması. Ve tıpkı ayna kuralında olduğu gibi, görünen ve gerçek birbirinin tam zıddı durumunda. Wasteland işte böyle bir yer. Bildiğimiz o renkli ve pırıltılı Disney dünyasının aksine karanlık köhne...

Mickey'nin bir hata sonucu boya tinerini dökmesiyle başlayan oyun, karakterimizin kendini yaptığı hatanın tam ortasında bulmasına neden olur. Bir diğer Disney karakteri olan Yen Sid'in masasının üzerinden başlayan bu kaos, Wasteland'in en pis köşelerine kadar devam eder ve biz de bu sırada Oswald the Lucky Rabbit ile karşılaşırız. Tüm bu pis işlerin, popülerliğini Mickey'e kaptıran Oswald'ın başının altından çıktığını düşünsek de asıl düşmanımız, Wasteland'in sakinlerinin kalbini söken The Mad Doctor'dan başkası değildir. Heybetli Shadow Bolt'u da unutmamak gerekir elbette. Mickey, macera boyunca bazısı iyilik timsali, bazısı kötü tarafta duran çok sayıda Disney karakteriyle tanışacak ve işleri yoluna koymanın yolunu arayacak. Neyse ki bu uzun yolculukta Gremlin Gus bizi yalnız bırakmayacak ve en büyük yardımcımız olacak.

Mickey bildiğiniz gibi alabildiğine sevimli bir karakter. Bu pamuk şekerini böyle karanlık bir yere bırakırsanız normalde oraya yığılıverir ama elindeki sihirli fırça sayesinde He-Man hesabı tüm güç onda artık. Sihirli fırça deyince aklınıza *Okami*'deki gibi bir şey gelmesin. Fırça oyunda iki işe yarıyor. Boyayla kullanıldığı zaman mekânları, yapıları, nesneleri tamir ediyor, onları tamamlıyor. Tinerle birlikte kullanıldığındaysa nesneleri yok ediyor. İşte Epic Mickey'i orijinal yapan en büyük nokta bu.

Boya ve tiner sadece bir çizgi film dünyasını değil iyi ve kötü tarafları da temsil eden birer sembol. Boya *iyi* tarafı, tiner *kötü* tarafı sembolize ediyor. Boya sıkarak kötü, kirli, yıkık dökük binaları güzel günlerine geri döndürebilirsiniz mesela, yollara çimi geri kazandırabilir, sokaklardaki eksik öğeleri tamamlayarak atmosferin hakkını verebilirsiniz. Hatta size saldıran düşmanlara boya fışkırtarak, onları yanınıza çekip diğer düşmanlara saldırmasını da sağlayabilirsiniz. Tiner tarafıysa tahmin edebileceğiniz gibi tam tersi için kullanılıyor, yani "yok ediyor". Neyse ki sadece iyi şeyleri değil, düşmanları yok etmek için de kullanılabiliyor. Sınırsız olmayan bu iki gücü kullanmanın bedeliyse, sadece oyunun sonunun değil gidiş hattının da kaderini etkiliyor olmanız. Elbette burada bir *Fable* mekanizması beklemek olmaz. Daha ufak çaplı detaylarda bu seçimleriniz size geri yansıyor. Örneğin eğer kötülük yapıp



YİNE Mİ

Yıl neredeyse 2011 ve Disney gibi bir yapımdan hâlâ kamera sistemi bozuk bir oyun çıkabiliyor. Sırf bu iş için iki kişi çalıştırsalardı bunlar olmazdı. Ayrıca "yer kaplıyor" diye niye hemen seslendirmelerden kırpılır ki! Geri kalan şeyler 3MB değil mi?

kaptanın günlüğünü vatandaşa verirseniz, o kaptan sonraki bölümde karşınıza çıkıp başınıza bela olabiliyor. Buradaki mesele kendinizi seçim yapıyor gibi hissedememeniz. Çünkü üzerinizde hiçbir baskı yok, ne yaparsanız yapın boyayı sıka sıka ilerliyorsunuz. Örneğin ben sırf gizli nesneleri bulmak için bir yerde kilo kilo tiner kullandım ama daha sonra şehrin içine edip bırakmak içime sinmediğinden oturup tekrardan tüm renkleri geri çevirdim (duygusal adamım, n'apim!). Oyun bunu anlamadı ve sadece ilk davranışımı baz aldı. Baz aldığını bile anlamadım, ancak sonraki bölümlerde "haaa, demek ki bu yüzdeeeen" şeklinde bir aydınlanma yaşadım.

Uçan yımırta, kocaman kuzu, düşen kayalar, sarkan dallar. Anne ben büyüyünce çizgi film olcam!



BOYA-BADANA BİZİM İKİNCİ İŞİMİZ!

Bölümler zaten tren vagonları gibi birbirine bağlı şekilde ilerliyor. İleri veya geri gitmeniz mümkün. Yeni bir bölüme girer girmez görevler üzerinize yağıyor ve ondan sonra 3B olan bu evrende yalnızsınız! Kimse size şuraya git, şunu yap demiyor, işleri sıraya sokmuyor. Tek yapmanız gereken her deliğe girmek! Açıkçası bu bir süre sonra fena halde sıkıyor çünkü ben tüm yan görevleri yapmak istemiyorum (ki oldukça sıkıcı ve ödülü az görevler bunlar) ve ana senaryodan kopmadan bir sonraki bölüme geçmek istiyorum. Ama sırf her deliğe giriyorum diye yan görevlerle de haşır neşir olmak zorunda kalıyorum. Bari Wasteland'de hangi karakter ana, hangi karakter yan görev verir, o belirtilseydi. Bölüm tasarımlarının güzel tarafıysa, içerisinde pek çok giz barındırıyor olması. Her deliğe girseniz de kolay kolay göremeyeceğiniz, görseniz de kolay kolay çözemeyeceğiniz ekstralar bulunuyor. Oyunun RYO tarafı pek olmadığı için bu ekstralar genelde sonradan bakılacak, izlenecek şeyler oluyor –ki böyle bir oyun için son derece mantıklı bir bonus seçimi olmuş bu, çizgi film oynayan insan çizgi film izlemeyi de sever sonuçta. Ama bana sorarsanız oyunun en güzel bölümleri iki ana bölüm arasında karşımıza çıkan 2B platform bölümleri. Hatta sırf bu türde yeni bir oyun yapsalar, direkt alırım. 80'lerin çizgi filmleri kalitesinde ve samimiyetinde hazırlanan bu bölümler, film makaraları içinde oynanıyor ve "araştırmacı platform oyuncularını" ihya ediyor.

Güzel bir şey söyledim, hemen arkasından kötü bir şey anlatarak oyuna karşı büyük umutlar beslemenizi önlemeliyim! Kontroller! Kameralar! Evet, her ikisi de fena halde problemli. Otomatik kilitlenme tuşu yok oyunda. Bir boya sıktığınızı (ki o da kısa bir süreliğine) bir de fırçanızla dönerek vuruş yaptığınızı düşünürsek, peşinizde pek çok düşman varken işiniz zor. Dövüş sisteminin üzerine resmen bozuk kameraları da ekleyince bazen çileden çıkabiliyor ve Wii Remote'u TV'ye fırlatabiliyorsunuz (ooppss!). Kamera geniş ortamlarda sizi takip etmeyi iyi biliyor ama dar alanlarda pek de oralı olmuyor. Ok tuşlarıyla kamerayı azcık oynatabilseniz de, asla yeterli olmuyor görüş açısı. Bu problem yüzünden pek çok kez kendimi asit içerisinde yüzerken buldum ve aynı bölümü tekrar tekrar oynamak zorunda kaldım! Yetmedi mi? Eğer bir bölüme tekrar gelirseniz, boyadığınız veya sildiğiniz tüm platformlar fabrika ayarlarına geri dönüyor! Şaka gibi ama gerçek. Epic Mickey'i 15 saat kadar oynayacaksınız ama sizi neler oyalayacak, bunlar kulağınıza küpe olsun en pembesinden!

MİCKEY'NİN DİLİNİ FARELER YEMİŞ!

Epic Mickey teknik olarak çok şey sunmuyor maalesef oyuncuya. Sundukları da zaten pek hatalı ama "en azından seslendirmeler olsaydı yahu" demekten kendimi alamadım oyun süresince. Konuşmaya "Haaa huuu ugaaa hugugu" diye zar zor da olsa başlamak ve sonra susmak, ara sahnelerin tüm o şirinliğini yok ediyor. Oyunun ilk etapta PS3, Xbox 360 ve Wii için tasarlandığını hatta üçleme olma niyetinin olduğunu fakat daha sonra kırpıldığını biliyoruz ama konuşmaların günahı neydi Warren Spector! Konuyu altyazılarla takip etmek de yeterli oluyor, garip bir tat bırakıyor ağızda eyvallah ama o güzelim hikâyeyi epey törpülüyor. Konu önemli, çünkü Disney'de çok popüler olan Mickey yüzünden arka plana itilen diğer Disney karakterleri, aslında oyuncuyu biraz düşünmeye itiyor, popülerlik ve kahramanlık arasındaki ilişkiyi sorgulamamızı istiyor…

Senaryoyu da saymazsak geriye güzel vakit harcayacağınız bir oyun kalıyor. Ama böyle teknik konulara canı sıkılan, sinir olan biriyseniz boş verin Epic Mickey'i, zevk alamazsınız. Ben mi? Ben bu sorunları olabildiğince görmezden gelerek, güzel anılarımı hatırlatan, garip duygular yaşatan bu oyundan ne koparsam kârdır gözüyle baktım ve Mickey Mouse'u (Donald Duck'tan sonra olsa da) neden çok sevdiğimi anladım.





Hep iyi olmak zorunda değilsiniz. Önce tineri basın, sersemledikten sonra da 100 fırça darbesi, görev tamamdır!

Tablodaki eksik yerleri boyayın mekanizma çalışsın. Filli Boya sponsor olabilirmiş bu oyuna aslında!



→ **Tür:** Aksiyon/Platform → **Yapım:** Junction Point Studios → **Dağıtım:** Disney Interactive → **Kutulu Fiyat:** - → **Yaş Sınırı:** 10+
→ **Dahası için:** http://bit.ly/dx511U



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Boya, tiner, sihirli fırça olayı
- ✔ Alışılmışın dışındaki hikâyesi
- ✔ Ara bölümler
- ✖ Kamera ve kontroller arızalı
- ✖ Seslendirmesiz
- ✖ Oyuncuyu esir alamıyor

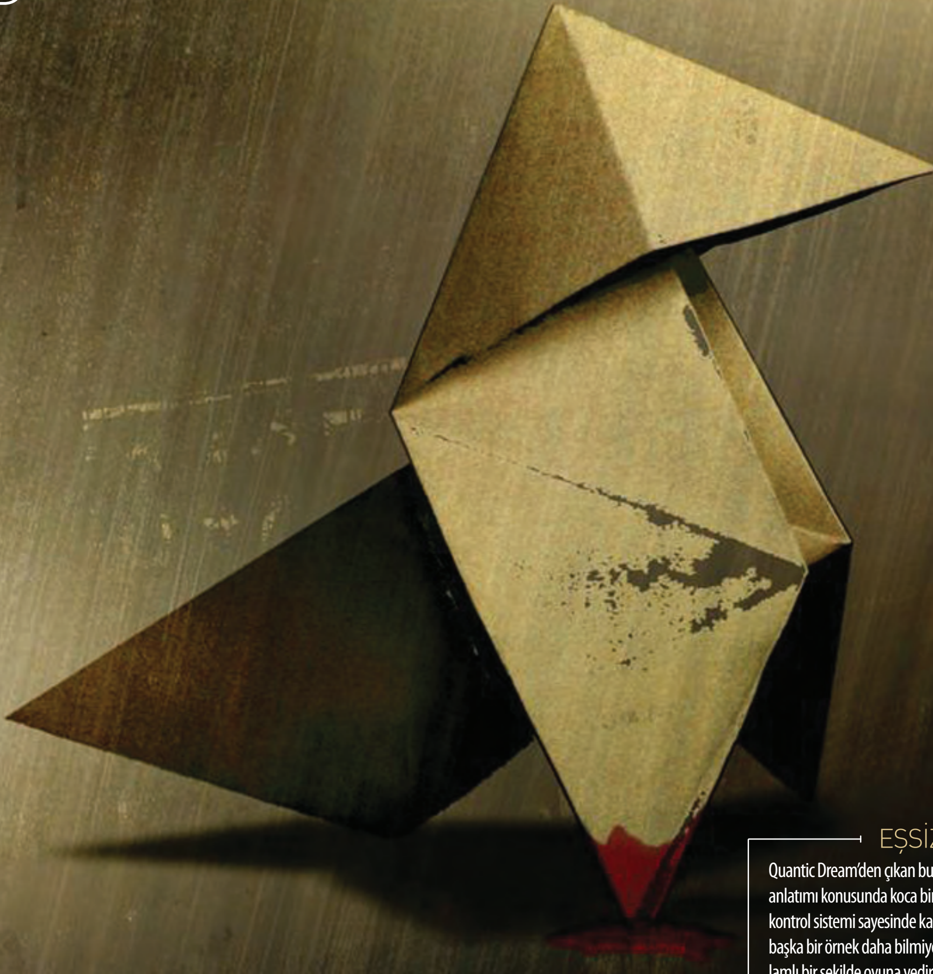
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Çok daha kötülerini gördünüz, çok daha iyisini çok görmediniz. Çok çizgi film izlemişseniz ve Mickey'i çok seviyorsanız çok öneririz. Bize ne oldu böyle çok çok çoook…

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



EŞSİZ... ÇÜNKÜ

Quantic Dream'den çıkan bu fikir ürününün bir eşi daha yok. Hikâye anlatımı konusunda koca bir adım olmasının yanı sıra, yenilikçi kontrol sistemi sayesinde karakterle kendinizi bu derece bir kılan başka bir örnek daha bilmiyoruz biz. Move desteğinin gayet anlamlı bir şekilde oyuna yedirilmesiyle birlikte Heavy Rain çok daha özel bir hale geliyor. Ekrandaki karakterin harcadığı eforu siz de harcamaya başlıyorsunuz. Senaryoda ilerlemek için ciddi anlamda hareket etmeniz gerekiyor.

BU KEZ YAĞMURDAN DEĞİL, TERDEN ISLANIYORUZ -FURKAN FARUK AKINCI

Heavy Rain Move Edition

HEAVY RAIN'İN OFİS İÇİNDE SAĞANAK OLUP YAĞDIĞI GÜNLERİN ÜZERİNDEN epeyce bir zaman geçti. Ara sıra bulutlar kendini yeniden toparlasa ve yağmurun bıraktığı nemin kokusu kendini hatırlatsa da, gözlerimizi ileriye doğru dikme zorunluluğu Origami Killer'ın tüyler ürperten varlığını giderek daha da silikleştiriyor aklımızda. Böylesi bir hikâyeyi çok uzun bir süre daha dinleyemeyeceğimizin farkındayız ama gözyaşlarını silme zamanı artık. Belki de *Heavy Rain* bir anı olarak daha anlamlı. Belki de göz önünde değil, beyinde bekletilerek demlenmesi gereken bir öyküsü var. Ama biliyorum ki dışarıda birileri tekrar aynı heyecanı yaşamak istiyor; aynı yoğun hissiyat, gerilim, drama lezzeti, akıl karışıklığı derken ıslanmak istiyor yağmurun altında tekrar… *Heavy Rain* içinde tekrar kaybolmak için bir neden istiyor o birileri...

Aslına bakarsanız oyuna geri dönmek için neden aramak yersiz. Zira *Heavy Rain,* oynamasanız da sizinle olabilecek bir oyun. Ama illa ki somut bir sebep arıyorsanız kendinize, PlayStation'ın yeni icadı Move ile tekrar oynamak, *Heavy Rain'i* bütünüyle olmasa da büyük oranda bambaşka bir tecrübe haline getiriyor.

İZLER SİLİNMEDEN…

Heavy Rain Move Edition (HRME) ile tanışmam bir tesadüf eseri gerçekleşti işin aslı. Yalanım yok, ara sıra hâlâ o yağmurlu sokakları ziyaret etmeyi seviyorum. Yine o gecelerden birinde, oyuna epeyce yüklü bir güncelleme yayınlandığını gördüm ve indirdim haliyle. Bir baktım ki oyunun ana menüsü dâhil tüm arayüzü değişmiş, üzerinde de Move Edition yazıyor. Denemek lazımdı, hemen bağladım Move'u ve "New Game"e bastım. Yüzümde, oyunu yeni bir unsurla deneyecek olmanın verdiği aptal gülümseme vardı. Fakat… Fakat işler benim için o kadar iyi gitmedi. Oyunu gamepad ile "normal" zorluk seviyesinde azıcık zorlanarak bitirmiş olan ben ilk iki adımı zor attım. Nasıl bir tutukluk, ne yapacağını bilememezlik anlatamam. Halbuki alışma sürecini de geçmiş olmam gerek çünkü HRME'ye geçmeden Move ile epeyce vakit öldürmüşlüğüm var. Yok, olmuyor bir türlü beceremiyorum.

Oyunun kontrol sistemini ve şemasını düşününce Move ile oynanabilecek ideal oyunlardan biri



Hiç tetik çekerek bebek bezi değiştirdiniz mi?



HEAVY RAIN'İ SEVMEMİZİ SAĞLAYAN O BENZERSİZ ATMOSFER, KARAKTERLER VE MÜZİK YERLİ YERİNDE. OYUNUN YARATTIĞI ETKİDE ZERRE AZALMA YOK.



Zamanı vuramazsınız, üzgünüm. Ama silah olarak Move gayet iyi çalışıyor.

Origami Killer'dan gelen bir aşk mektubu daha. Bakalım bu kez ne istiyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Orijinal oyunu iyi yapan her şey,
- ✓ Üzerine sağlam bir Move desteği
- ✗ Ufak tefek kontrol problemleri

olduğunu düşünüyor insan haliyle. Aslında öyle de; ancak fena halde alışkanlık gerektiriyor. Şimdi oyunun normal kontrol sistemini hatırlayalım. Karışık tuş kombinasyonları, refleks ve ani karar vermeyi gerektiren bölümler, Sixaxis kullanımı gibi yoğun bir etkileşim temposu vardı hatırlarsanız. Move versiyonunda bunu ikiyle çarpın. Cihaza ne kadar alışık olursanız olun her şekilde çuvallıyorsunuz ilk başladığınızda. Tuşların yerini karıştırıyor, doğru zamanda doğru hamleyi bir türlü yapamıyorsunuz. Oyunun orijinal sürümünde kolaylıkla geçtiğiniz bölümlerde bile ciddi bir batırma durumu oluyor. Hani Norman ile tren yolu kenarındaki suç mahallini araştırdığınız bir sahne vardı ya, o bölümde çamurlu bir patikadan yukarı çıkmaya çalışıyorduk ipuçlarını takip edebilmek için… Orijinal oyunda o noktada bir kere bile düşmemiş olan ben, Move Edition'da resmen perişan oldum. Norman'ın üstü başı çamur içinde kaldı. Aynı patikadan aşağı yuvarlanarak inebildim.

BİRAZ SABIR

Üst üste birkaç kez çuvallayınca ciddi bir hayal kırıklığı yaşadığımı itiraf etmem gerek. Gayet sıkıcı ve sinir bozucu bir giriş yaşadım kısacası HRME'ye, ta ki alışana kadar. Yaşadığım deneyimin berbatlığını oyuna atmamı beklemiyorsunuz, değil mi? Uzun sürdü ama bir şekilde alıştım ve bu yabancısı olduğum kontrol sistemiyle anlaşmaya başladım. El-göz koordinasyonum düzeldi. Ve gerçekten bambaşka bir deneyim haline geldi *Heavy Rain*. Öncelikle tuşların yerlerini ve oyun içinde nasıl kullanıldıklarını çözmeniz gerekiyor. Doğru zamanda doğru tuşlara basmanız gereken tüm bölümlerde, hangi tuşun nerede olduğunu düşünmemeniz için önceden biraz alıştırma yapmanız şart. Buraya kadar tamam ama asıl pratik yapılması gereken yer kavga-dövüş sahneleri. Move'u savurmanız gereken yerde -orijinal oyunda olduğu gibi- oyun bunu size gösteriyor. Fakat bunu bile ilk etapta düzgün yapamıyorsunuz. Kendinize biraz vakit tanıyın ve pes etmeyin. Yumrukları savurmaya başladığınız an, oyunu da hissetmeye başlıyorsunuz ve asıl keyif de hemen arkasından geliyor.

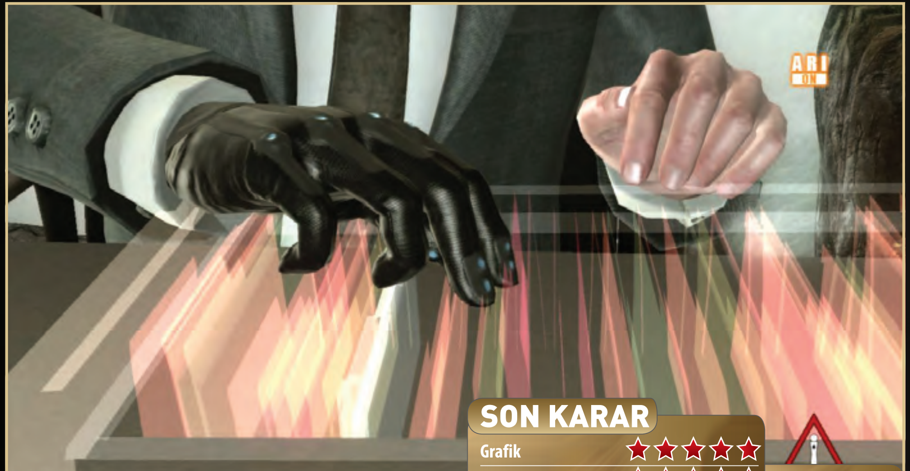
Quantic Dream, *Heavy Rain*'in kontrol sistemi sayesinde oyuncuya karakteri "hissettirmeyi" başarmıştı. Onlarla heyecanlanıyor, strese giriyor ve birlikte yoruluyorduk. Move, gamepad'in yarattığı etkiyi katlıyor. Özellikle ayakta oynayabilecek kadar enerjisi olanlar varsa mutlaka denesinler. Yorulmak, terlemek, sinirlenmek, heyecanlanmak, alelade bir kontrol sisteminin belirginleştirebileceği hisler değil. Move ile *Heavy Rain* deneyimi tam olarak böyle bir şey. Yani orijinal oyunu halihazırda bitirdiyseniz, bir kez de bu şekilde bitirmenizi öneriyorum.

Ve oyunu ilk kez oynayacaklar, sizin yerinizde olmayı çok isterdim doğrusu. Zaten *Heavy Rain*, oynadıktan sonra "keşke unutup baştan oynasam" dedirten bir oyun. Bugüne kadar tavsiyelerimizi kulak arkası ettiyseniz bile bunu mutlaka dikkate alın. Orijinal oyunu ya da Move Edition'ı satın almanızda herhangi bir fark yok. Orijinal oyun sahibiyseniz de Move yamasını ücretsiz olarak indirebiliyorsunuz. Kontrol sisteminin Move'a uyarlanmış olması dışında oyunun geri kalanı tamamen aynı. Eğer Move sürümünü beğenmez ve değiştirmek isterseniz bunu da ana menü üzerinden halledebiliyorsunuz. Tek bir tuşla, menüler dahil orijinal sürüme geçme şansınız var.

ALIN SİZE NEDEN

Heavy Rain'i sevmemizi sağlayan o benzersiz atmosfer, karakterler ve müzik yerli yerinde. Oyunun yarattığı etkide zerre azalma yok. Ufak tefek kontrol problemleri Move sürümüne de yansımış sadece. Oyunla ilgili en büyük problemimse unutup baştan başlayamamak… Gerçi birkaç kez bitirmeden gerçekten neler olduğunu tam anlamıyla anlayamasanız da, bunun oyunun bir laneti olduğunu göz ardı etmek olanaksız: İlk bitirişinizin tadını hiçbir şey vermeyecek.

Son olarak sadece biraz sabretmenizi ve kendinize zaman tanımanızı öneriyorum. İlk ya da ellinci olması fark etmez; kaçıncı oynayışınız olursa olsun, biraz elinizi alıştırır ve pes etmezseniz hayatınızın macerasını bir kez daha ve farklı bir şekilde yaşayacaksınız. Öyle ya, sevdiğiniz bir oyunu tekrar oynamak için ne kadar fedakârlık yapabilirsiniz?



Sağ aşağıdaki işaret, kameranın Move'u görmediğini bağırıyor.

Shaun, çocuğum demem kafanı kırarım senin. Atlı karıncada bile tip tip bakıyorsun.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Orijinal oyunun üzerine cila atmak için birebir, ilk kez oynayacaksanız da tam zamanı.

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Adventure → **Yapım:** Quantic Dream → **Dağıtım:** Sony → **Sistem:** PS3 → **Kutulu Fiyatı:** 80 TL → **Dijital İndirme:** PSN (Eklenti ücretsiz)
→ **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** http://bit.ly/aTzYZJ



FABLE III

TAVUK KOVALAMAK DEVRİMDEN ÖNCE DAHA ZEVKLİYDİ -SERPİL ULUTÜRK

KORKTUĞUM AN SONUNDA GELDİ. Fable III'ü yeterince oynadım, üstüne düşündüm, hakkında yazılanları okudum, döndüm biraz daha oynadım, günler geçti, derginin sonuna geldik ve artık kaçacak yerim kalmadı... Peki ayıla bayıla beklediğim, ilk paragrafını ta Gamescom zamanı kafamda yazdığım bir oyun şimdi ne oldu da elime yapıştı böyle?

Söyleyeyim ne olduğunu. Çok fena arada kaldım. İlk iki Fable'ı şefkat görmekten mayışmış bir kedi modunda oynadıktan sonra Fable III'te bir türlü o havaya giremedim. Hayır işin kötüsü karşımdaki oyuna şöyle bir baktığımda bunun gayet de bir Fable olduğunu görebiliyorum. Yine Albion toprakları, yine hayduttan su canavarına kadar tanıdık düşmanlar, yine o gürültücü ve komik köylüler, yine kendi seçimlerimizle yön verdiğimiz bir "kahraman" macerası. Ve hatta yol arkadaşımız olan köpek. Hepsi duruyor Fable III'te, hepsinde de aşağı yukarı aynı tat yakalanmış. Eksik olan ne peki?

Bunun cevabını biraz erteleyelim çünkü ilk dakikadan oyuna çatmak istemiyorum. Gelin ben size hikâyeyi anlatayım onun yerine. Fable II'deki maceramızın üstünden 50 yıl geçmiş, önceki kahramanın süt liman ettiği Albion toprakları yeniden huzursuzluğa bulanmış. Endüstrileşmenin başladığı ülkede çocuk işçilerin, dilenmek zorunda kalan insanların, dolandırıcıların sayısı birden artmış. Ama en kötüsü kral. Fable II'deki kahramanımızın hayırsız oğlu, oturduğu tahtla birlikte ülkeyi de tepetaklak yuvarlamaktan başka işe yaramıyor, bir çeşit delilik hali içinde. Bizim rolümüzse, kralın kız ya da erkek kardeşi olarak bu çılgınlığı durdurmak. Oyunun hemen başında yaşanan birkaç olayla, hem yine her şeyin seçimlerimiz üzerine kurulduğunu hem de "abimizdir" deyip kralın tarafını tutmanın hiç de iyi bir fikir olmadığını acı bir yolla öğreniyoruz. Yapacak bir şey kalmayınca da pılımızı pırtımızı, saraydaki yardımcımızı ve köpeğimizi toplayıp yollara düşüyoruz.

DERİN SARAY

İlk işimiz ülkeyi dolaşarak kendimize yeterince destekçi bulmak ve kralı devirmek. Sonrasıysa Peter Molyneux'nün dilinden düşmeyen "devrim" kısmı: Fable'da ilk kez kral/kraliçe olarak oynuyor ve kararlarımızla sadece karakterimizin değil ülkenin yolunu da çizmiş oluyoruz, oyunumuzun yapımcısı da bunun devrimsel bir etkisi olacağını savunuyor. Hâlâ neden şaşırıyorum bilmiyorum ama her defasında olduğu gibi, Fable III'te de asıl hayal kırıklığımı Molyneux'nün en fazla övdüğü bu bölümler yüzünden yaşadım. Adam ilk Fable'da "bahçenizdeki bir fidanın ağaca dönüşmesini izler gibi göreceksiniz karakterinizin büyüdüğünü, devrim bu!" demişti, ama ne olup bittiğini anlamadan koca adam oldu bizim çocuk. İkinci oyundaki büyük devrim "her kararınızın bir

EŞSİZ... ÇÜNKÜ

Oyun dünyasının en zeki adamlarından biri olan Peter Molyneux'nün Fable serisinden vazgeçmemesinin bir sebebi var. Eşsiz bir harman yarattığının ve bununla bir kısım insanları büyülediğinin farkında. O büyüden nasibini almış bir insan olarak sözlerim size ne kadar ikna edici gelir bilemiyorum ama "paralel Avrupa'da" geçen bir yaşam simülasyonunu dozu düşürülmüş aksiyon ve RYO'yla birleştiren bu oyunun bir benzerini bulamazsınız. Xbox 360'ınız varsa oynamaktan başka çareniz yok.

sonucu olacak ve ona katlanacaksınız" şeklindeydi ve evet, hakkını yemeyeyim, gerçekten yüreğimizi ezen bazı kararlar vermek zorunda kaldık. Ama yine de birbirinin zıttı gibi görünen kararların bizi aynı yola çıkarttığı da çok oldu Fable II'de. Bu kez de güya numaramız kral olmak. Fakat tahtta otururken vermek durumunda kaldığımız kararlar öylesine mantıksız, hükümdarlığımızın ömrü de o kadar kısa ki ben hiçbir şey anlamadım. Sonuç olarak biz Fable'ı yine Molyneux'nün övmediği taraflarıyla sevmeye devam ediyoruz.

Oyunun büyük bölümünde kendimizi şehir şehir dolaşıp yandaş toplamaya adamamızın tek kötü yanı sadece hükümdarlık zamanlarımızın çok kısa sürmesi değil, bu rutin görev önceki Fable'lardaki macera ruhunu da alıp götürmüş biraz. O kadar tanımlı bir ana görevimiz var ki, bir süre sonra eczane eczane dolaşan ilaç reprezantından farkımız kalmıyor. Her gittiğimiz kalede, köyde, kampta öncelikle yeni "hero" olduğumuzu kanıtlayan birtakım işler yapmamız isteniyor, bunu yerine getirince karşılıklı bir "aaa ne güzel oldu" diye seviniyoruz, hikâye şöyle bir yükseliyor o mutlulukla, sonra da bir "sözüm söz" anlaşması imzalıyoruz. Onlar bize krala karşı girdiğimiz mücadelede yardımcı olmaya söz veriyor, biz de onları koruyup kollayacağımıza.

KRAL HER DURUMDA ÇIPLAK

İşte bütün bu imzalar oyunun ikinci bölümünde bir anlama kavuşuyor, bize yardım eden bütün bu insanların dara düşünce çaldıkları ilk kapı da bizimkisi oluyor. Onurlu bir insan olup sözümüzü tutabilir veya halkın tamamının çıkarlarını gözetmeyi tercih ederek bu istekleri geri çevirebiliriz. Peki arası yok mu? Yok. Ya adi bir yalancı olacaksınız ya da beceriksiz bir hükümdar... Bu yönüyle son derece sinir bozucu bir siyah-beyaz karar mekanizması var oyunda. Fable II'de de böyle keskin anlar yaşadığımızı unutmuş değilim ama onları hikâyenin akışına gayet güzel oturtmuştu senaryo, başka türlüsünün mümkün olmasını pek bekleyemiyorduk. Fable III'se tıpkı izlerken söylenip durduğumuz kötü gerilim filmleri gibi, mantık hataları yüzünden hikâyeden soğuyor insan.



Peki iyi haberi vereyim mi artık? Fable III'ün kötü yanları bundan ibaret. Bir sürü oyun mekaniği değişmiş olsa da, yeni Fable hikâye dışındaki her yönüyle öncekinin başarılı bir takipçisi. Zaten çoğu şey aynen duruyor. Bir meydana girdiğiniz anda Albion insanının genlerine işlemiş iletişim tutkusuna maruz kalıyorsunuz. Muhabbet ettiğiniz insanların suratına geğirmek de serbest, onlarla dans etmek de. Karakterinize giysiden saç kesimine, dövmeden küpeye kadar kendi istediğiniz görünümü kazandırabiliyorsunuz. Sağda solda çukurlar kazıp hazine buluyorsunuz. Onca memleket meselesinin arasında yine gidip gündelik işçi olarak >>



Fable II'den bu yana kötüler kendilerini çok da geliştirmemiş. Hem biz bunları öldürmemiş miydik? Ha, ölmüyorlardı, pardon.

YASAKLI HARFLER: P VE C



Fable II sadece Xbox 360 için yayınlandığında hiç dert etmemiştik, nasılsa birkaç ay sonra PC versiyonu da gelecekti. Hatta 360 ve PC sürümlerinin aynı tarihte çıkmaması iyi bir şey sayılırdı çünkü ilk oyundaki gibi buna da muhtemelen ek bölümler yapılacaktı, süper olacaktı. Fakat sonuç hüsran oldu, oyun PC'ye çıkmadı. Şimdi aynı muhabbetler Fable III için de geçerli. Tutarsız ekip Lionhead, aklına estikçe "ya tabii PC'sini de yaparız kesin bizce" gibi şeyler söylese de benim pek umudum yok. Xbox 360'a özel bir oyun olarak kalacak Fable. Çok oynamak isteyenler de ya gidip konsolu alacak ya da arada bizim ofise takılacak.



Albion'da sanayi çağının gelmesiyle kullanılan aletler, şehirlerin havası falan da değişmiş, arada böyle steampunk örneği sayılabilecek araçlara da rastlıyoruz.

Kralımız tam bir kötü adam olarak yaratılmış. Düşük maaşlar, zorla çalıştırılan çocuklar, kapatılan web siteleri falan...

>>

YAN GÖREVLERİ OLMASAYDI HİKÂYE EPEY ZOR DURUMDA KALABİLİRDİ İSYANIM KARŞISINDA.

>> çalışıyor, 5 kuruşa hamur açıyorsunuz. Ve en güzeli bir sürü yan görev alıyorsunuz.

Ana senaryodan umduğunu bulamamış bir insan olarak Fable III'ün yan görevlerinden ne kadar zevk aldığımı anlatamam. Öylesine yaratıcı hikâyeler serpiştirilmiş ki aralara, oyundaki sürpriz ihtiyacını neredeyse tek başına yükleniyor bunlar. Bazen bir kitabın içine girip yazarını kurtarmaya çalışıyorsunuz, bazen saçma sapan bir kart oyununda alabildiğine sembolik ve komik yöntemlerle ama yine kahramanca savaşıyorsunuz. Oyun bütün bu yan hikâyeler boyunca hem kendi dünyasıyla hem de yaşadığımız dünyayla dalgasını geçtikçe gurur duyuyorum Lionhead Studios'la, ama "sana n'oluyor" diye sormazsanız sevinirim. Sorarsanız da "dayımın oğlu olur kendisi" der geçerim.

SANAYİ ÇAĞINDA BÜYÜ KULLANIMI

Gelelim işlerin bir kez daha karıştığı oynanış tarafına. Oyundaki dövüş sisteminin Fable II'dekinden çok da farklılaştığını söyleyemem, doğru kelime "farklılaşma" değil "abartı" olmalı zaten ama öncelikle yine üç çeşit güç kullanabildiğimizi belirteyim. Yakın dövüş için kılıç, balta, çekiç gibi sevimli nesneler kullanırken uzun menzilde çağ atlamış durumdayız. Endüstrileşmiş Albion'da ok ve yay çoktan demode olmuş, biz de zamana uyup ateşli silahlara terfi ediyoruz ve tabancayla, tüfekle avlıyoruz düşmanları. Neyse ki büyü gücümüzün yerini tutan bir icat yok, hâlâ elektrik saçabiliyor, ateş topu atabiliyor ya da başımız sıkışınca zamanı yavaşlatabiliyoruz. Buraya kadar bir abartı yok, zaten bütün olay yakın dövüşteki özel hareketlerimizde. Normal normal kılıcınızı savururken bazen öyle bir denk geliyor ki karakteriniz aniden düşmanın omuzlarının üstüne sıçrayıp bacaklarıyla kırt diye adamcağızın boynunu kırıyor. "Vallahi niyetim bu değildi" demeye kalmadan da adam ölüp gidiyor. Özellikle oyunun başlarında

HER HERO KENDİ ÇÖPLÜĞÜNE

Fable III'ün çok gururlandığı bir özelliği de oyunu oynayan diğer insanların dünyalarına girip çıkabilmemize, birlikte görevler yapabilmemize, hatta "ayrı dünyaların kahramanlarıyız" demeden evlenebilmemize olanak sağlayacak olmasıydı. Konsolun Türkiye desteği olmadığından ben kendi oyunumdan girip diğer oyuncularla vakit geçiremedim ama oyunun içinde son derece şık hazırlanmış bir online lobisi var, gerçekten de diğer oyuncularla etkileşim için hemen her şey düşünülmüş. Fakat forumlarda okuduklarıma dayanarak, online Fable'ın çok da ilgi çekmediğini, yine herkesin kendi dünyasında ve tek başına takılmayı tercih ettiğini söyleyebilirim. Yine de girip denemeyi çok isterdim.



Oyunda kuçumuzun "atıl kurt" modunda olmamasına mutluyuz, sadece ölmek üzere olan düşmanlara saldırıyor.

bu hareketlerden birini yaptığınızda, seri şekilde ilerleyen dövüş birden kesilip de, ağır çekimde bir sinematik tadındaki bitirme hareketiniz devreye girince "acaba ne yaptım da bu oldu" diye elinizdeki kontrol cihazına bakakalabilirsiniz. Ama çok kısa sürede dövüş sisteminin ne kadar basit olduğunu görecek ve canınız ne zaman istese boyun kırıp, kalbe kılıç saplayacaksınız. Öte yandan Fable asla zor bir oyun olmadı ama Fable III bu konuda hepten salmış durumda. Oyunda "hiç ölmeden oyun sonuna ulaşma" achievement'i olduğunu da düşününce, bunun bir kaza olmadığını, yapımcıların bilinçli bir şekilde böylesini tercih ettiğini görmek zor değil.

Belki zoru sevenler bu fikrime katılmayacak ama bence Fable'da hiç de acayip durmuyor bu kolay dövüşler. Aksiyon tarafında teklemeyen, hızlı ve estetik hareketlerle ilerleyen bir sistem, hırs küpü olmayan bir Fable hayranına yeter de artar bile ("artar bile" kısmı sadece lafın gelişi). Akıcılığa zarar gelmesin diye oyunu duraklatma seçeneği bile kaldırılmış, iksir içmeniz gerektiğinde tıpkı güçlerinizden birini seçer gibi tek bir tuşa basmanız yeterli oluyor. Gerçi bu tezimde çok iddialı değilim. Çünkü dövüşleri duraklatamıyorsunuz ama tek bir hareketle savaş alanından kaçıp üssünüze dönebiliyorsunuz. Böylece iri kıyım undead'ler "nerde kaldı bu" diye söylenerek saatlerine bakarken siz evinizde giysinizi ya da silahınızı değiştirip makyajınızı tazeleyebiliyorsunuz. Ama evet, oyunu duraklatamıyorsunuz! Aslında bir yandan da savaş alanını terk etmemize genellikle izin verilmediği için, bunun sadece bir bug olduğunu da varsayabiliriz. Fable III bir bug cenneti olduğundan hiç de düşük bir olasılık değil olur olmaz anlarda portal açabilme hakkımızın bir bug olması.

Oyunun yenilenen arayüzüne alışmak bir hayli vaktimi aldı. Bunun sebebi yeni halinin kullanışsızlığı değil, önceki halinin çok daha rahat ve pratik olması. Kusursuz işleyen bir sistemi ne diye değiştirmişler diye merak ediyor insan ama aslında cevap gözümüzün önünde. Yeni Fable, zaten çok da tutkulu olmayan RYO tarafını biraz daha zayıflatmış. Karakter geliştirme sisteminde deneyim puanlarını falan hesaptan düşerek daha sade bir matematiğe geçmiş. Böyle bir değişikliği mesela *Dragon Age*'de görsek kesinlikle olay çıkardı ama Fable gibi "oyun türü" konusunda tarafsız kalmaya meyilli bir oyunda o kadar da göze batmıyor. Bir köylüyle iletişim kurmaktan tamamladığınız görevlere kadar yaptığınız her şeyden kazandığınız genel bir puan var ve bu puanı istediğiniz her tür özelliğinizi geliştirmek için kullanabiliyorsunuz. Köpeğinizle at-tut oynamaktan ellerinizden şimşekler çıkartmaya kadar her şey için... Arayüzde pek sevdiğim bir şeyi daha söyleyecektim, laf kalabalığında harcandı: Eskiden yan görevlerimizi kaybetmek çok kolaydı, aynı anda dört beş tane görev alınca işler karışabiliyordu. Yenilenen ana haritada artık hem alabileceğimiz görevleri hem de aldıklarımızı net bir şekilde görebiliyoruz, yolculuklarımız çok daha kısa sürdüğü için de elimizle koymuş gibi buluyoruz her kimi istiyorsak. Fakat bu arada, geçen oyunda da yol rehberliğimizi yapan "ışıklı iz" zaman zaman sapıtabiliyor ya da toptan kaybolabiliyor, ona çok güvenmeyin derim.



Oyunun dünyası eskisi kadar ışıltılı ve masalsı değil ama hâlâ etkileyici.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Albion kocaman, yapılacak çok şey var ✔ Akıcı ve estetik aksiyon sahneleri ✔ Yan görevler
✖ Uzun yüklemeler ✖ Fazla bug'lı ✖ Karar seçeneklerimiz mantıksız ✖ Molyneux'nün övdüğü her şey

ALBION'DA GÜNLÜK HAYAT

Bu oyun Fable II olsaydı muhtemelen sayfalardır oyuna nasıl da hayran kaldığımı anlatıyor olacaktım size, hatalı yanlarını falan hiç takmamanızı önerecektim. Şu an bunu yapamıyor olmamın tek sebebi, oyundaki güzelliklerin tamamını zaten Fable II'de görmüş, denemiş ve çok sevmiş olmamız. Yine de daha önce hiç Fable oynamamış olanlara bu güzel şeylerden bahsetmeliyim. Oyunun özünü oluşturan tarafları çıkarınca, geriye pek bir şey kalmıyor çünkü.

Fable, sizi kudretli bir kahraman olmak konusunda pohpohlayan oyunlardan değil. Savaş alanında yaptığınız bütün numaralar orada kalıyor, sıradan insanların arasındayken nasıl bir tepki alacağınız tamamen karakterinizi nasıl geliştirdiğinize bağlı, kaçıncı seviye olduğunuzla ilgilenilmiyor. Örneğin izin almadan birinin evine girmek, dolapları karıştırmak, bir sivili öldürmek ya da sadece kabalaşmak Albion halkı tarafından hiç hoş karşılanmıyor ve hanenize eksi puan olarak yazılıyor. Sizi gören insanların korkup kaçması, kimsenin muhabbete yanaşmaması bile yeterince iyi bir cezayken bir de kötü tavırlarınızın bedelini dış görünüşünüzle ödüyorsunuz. Tipiniz giderek ürkünçleşiyor. Aynısı beslenme şekliniz için de geçerli. Mesela etle besleniyorsanız çabucak kilo alıp kapılara sığmaz oluyorsunuz ama havuç, elma, brokoli gibi Mehmet Öz Gıda'nın favorilerini tercih ederseniz tığ gibisiniz.

Oyunun ne kadar içinde olduğunuzun tek belirleyicisi de siz olacaksınız. Orada doğmuş büyümüş, ev-bark kurmuş, çalışmış bir insan mısınız yoksa Albion'da bir Hollandalı modunda mı takılacaksınız, tamamen size bağlı. Çünkü etkileşime sonuna kadar açık bir dünyası var Fable'ın ve siz bunu doğru düzgün kullanırsanız düzenli olarak ödemesini yapan bir sürü kiracısı, her kasabada ayrı bir evi, evde onu bekleyen bir eşi, boy boy çocukları, meyhane arkadaşları falan olan bir Orta Anadolu erkeğine dönüşebilirsiniz. Artan zamanlarda da kahramanlık mesleğinize devam edersiniz.

BİR SONRAKİ DEVRİME KADAR...

Fable III hâlâ sıcak, zengin, kaliteli bir oyun. Hâlâ o dünyayı dolduran yüzlerce şeyle oyalanabilir, oyunun anlattığı küçük hikâyeleri dinleyerek huzur bulabilirsiniz. Yollara düşmek de eviniz için mobilya seçmek de bir zevk bu oyunda. Kötü haberlerse sadece Fable serisini başından beri takip edenleri ilgilendiriyor. O yüzden, çok şiddetle değilse bile Fable III'ü oynamanızı öneriyorum. Serinin sevenleri için de önerim değişmeyecek, Molyneux çıkıp bir sonraki Fable'ı anlatmaya başlayana kadar oynayıp bitirin bu oyunu, sonra fırsat bulamayabilirsiniz.

Neyse ki kötü bir karakter olmayı seçtiğinizde bile çocuklarınızı itip kakmıyorsunuz. Fable bu konuda gayet duyarlı bir oyun.

→ **Tür:** Aksiyon - RYO → **Yapım:** Lionhead Studios → **Dağıtım:** Microsoft → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:**-
→ **Yaş Sınırı:**+17 → **Dahası İçin:** lionhead.com/fable/fableiii

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Her Fable'a delicesine aşık olmak zorunda değiliz, bazılarıyla sadece hoş vakit de geçirebiliriz.

7,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

BEN OLSAM

Ben olsam oyuna mutlaka Ferrari'yi de eklerdim. Her ne kadar Lambo mu Ferrari mi deseler gözüm kapalı bir şekilde Lambo'yu alacak olsam da, hız denince akla gelen ilk isimlerden bir tanesinin de Ferrari olduğunu göz önünde bulundurmak lazım.

ÖZLEDİĞİMİZ NFS GERİ DÖNDÜ –GÖKTUĞ YÜKSEL

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

HIZLICA BİR HOWDY HO ÇEKİP hemen yazıya dalıyorum arkadaşlar. Çünkü içimden bir ses, her yazımda olduğu gibi bunda da yer sıkıntısı yaşayacağım için istediğim her şeyi söyleyemeyip sonrasında da "ulan keşke şunu da deseydim" diye üzüleceğimi söylüyor. Need For Speed, acayip derecede fanboyu olduğum bir oyun serisi olduğundan fazla laga luga yapmadan hemen anlatmaya başlamak istiyorum.

ARCADE YARIŞ DENİNCE AKLA, HEMEN ONUN ADI GELİR: NFS, NFS, NFS

Geriye dönüp, hayatımın yarısını birlikte geçirdiğim Need For Speed oyunlarına baktığımda aklıma gelen ilk üç şeyin "arabalar", "müzikler" ve "eğlence" olduğunu söyleyebilirim. Bu cümledeki "arabalar" kelimesi biraz garip durdu, farkındayım. Hepimiz biliyoruz NFS oyunlarında at yarıştırmadığımızı; ama "arabalar" derken "dream cars" demek istedim. Neyse... İlk oyun çıktığında ben 16 yaşında toy bir delikanlıydım ve o zamanlar ben değil de rahmetli dayım Amerika'da yaşıyordu. Serinin ilk oyunu büyük bir tantana yaratmıştı tüm dünyada. Ben de dayımdan oyunu yollamasını istemiştim. O da kutulu mutulu, orijinal bir şekilde taa Amerika'dan yollamıştı bana. Serinin ilk 4-5 oyununu o kadar çok oynadım ki, en iyi parkur zamanını yakalayabilmek için tüm virajları ne zaman hangi açı ile dönmek gerektiğini falan ezbere biliyordum. Zaten bendeki araba manyaklığının baş mimarlarından biridir NFS serisi. Sonrasında çıkan oyunlar, bence seriyi bozdular maalesef. "Porsche Unleashed" güzel oyundu ancak arcade olayını alıp götürmüştü. Underground'sa "uyduruk Civic'lere cozurtulu egzoz takıp hızlı gittiğini sanmak" fikrini milyonlarca gencin kafasına soktu. O oyundan sonra 1.4 litre motorlu Civic sahiplerinin yarısı, altlarında Ferrari var sanmaya başladılar. Ama yine de güzel oyundu ilk Underground. İkincide saçmalamaya başlamışlardı, araba zıplatmalar falan. İkinci oyunla birlikte "arcade" havasından ve "açık hava manzara" olayından iyice uzaklaştılar zaten. Yani yeşilden, ağaçtan, çayırdan, çimenden, kelebeklerin sevgisinden falan eser kalmamıştı. Aradaki -Undercover gibi- oyunlarsa tam saçmalamıştı, neredeyse yarış yapmıyor adventure oyunu oynuyorduk. Neyse ki geçen sene çıkan Shift, NFS serisini yeniden zirveye oturttu. Bu ay çıkan Hot Pursuit ile de NFS resmen özüne dönüş yaptı.

ÖZÜNE DÖN

Çok geyik bir olaydır aslında "öze dönme" olayı. Saç uzatırsınız, 50 kişi "vay ulan güzel olmuş" der. Saçınızı kıskanan arkadaşlarınızsa "olm olmamış, özüne dön, kestir" der. Sanatçılar 3-4 tane art arda saçma sapan albüm çıkartırlar, satışlar berbattır, özlerine dönerler ve eski albümleri yeniden kaydederler. 30 sene önceki filmlerin yeniden yapımları piyasaya çıkar falan. Benzer şeyler oyun sektöründe de yaşanıyor ve açıkçası geyik olmasına rağmen oyun sektöründeki bu "öze dönme" olaylarını seviyorum ben. Bunun şimdiye kadar gördüğüm en güzel örneği de Hot Pursuit olmuş. Burnout ile evimize yanık lastik kokusu salan



Criterion, ilk NFS Hot Pursuit'i sanırım binlerce saat oynamış ve incelemiş. Herifler öyle bir remake yapmışlar ki, resmen kendimi seneler evvelindeki ilk oyunu oynuyor gibi hissettim. Kestirme yollar mı dersiniz, sürüş hissi mi dersiniz, trafik mi dersiniz, manzaralar mı dersiniz, yollar mı, helikopterler mi, polisler mi; her şey tamamen özüne bağlı kalınarak yeniden yapılmış. "Muhteşem" kelimesini bu yazıda daha kaç defa kullanacağım bilmiyorum ve bu yüzden de mümkün olduğunca benzer kelimeler kullanmaya çalışacağım, ama şunu da bilmenizi isterim ki bu oyunu en iyi anlatan kelime "muhteşem".

KAÇAN KOVALANIRMIŞ

Adam haklı beyler, kaçan kovalanır. Bu oyunda da "Hot Pursuit" temasını işliyoruz zaten. Eğer kaçıyorsak kovalayanımız var, kaçan birini görüyorsak da o zaman biz kovalıyoruz. Yani kısaca, oyunda "yarışçı" veya "polis" kariyerleri var. İkisi de birbirinden zevkli şeyler. İki modda da kullanabildiğimiz ekstralarımız var. Polissek arabaları kullanarak yola bariyer kurabiliyor, EMP yollayabiliyor, helikopter çağırabiliyor ve de yola spike (dikenli tel diyeceğim, Limasollu Naci İngilizce Eğitim Kitapları yazarlarına ayıp olacak) atabiliyoruz. Yarışçı olarak asfalt ağlatıyorsak da bu sefer polisten kurtulabilmek için yine EMP ve de spike olaylarına girebiliyoruz. Bunları iyi bir şekilde ve tam zamanında kullanmak, özellikle Level 5'ten sonraki yarışlarda oldukça önem kazanıyor.

YARIŞ TÜRLERİ

Seçtiğiniz kariyere göre değişik yarış türleri çıkıyor karşınıza arkadaşlar. Bu türlerin yenileri de seviyenizi yükselttikçe açılıyor. Ha bu arada, oyundaki level sistemi aynen NFS Most Wanted'daki gibi olmuş. 20 tane "yakalanması istenen yarışçı", 20 tane de "hey yavrum Ali Kemal, ne polis ulan bizim şu Cumhur" seviyesi var. Tabii başarılı bir şekilde rekorlar kırdıkça veya tutuklama yaptıkça, seviye atlayıp gerek araba gerekse de yeni oyun modlarını açabiliyorsunuz. Mesela polisken "çağrıya cevap verme" yarışları oluyor. "Şu noktaya gel hacı, çok çabuk" deniyor, sirenlerimizi açıp oraya doğru basıyoruz gaza. Trafikteki arabalara çarparsak 3, sağa sola çarparsak 2 saniye ceza yiyoruz ve olabilecek en kısa zamanda hedefe ulaşmaya çalışıyoruz. Başka bir modda tek bir arabayı yakalayıp içindeki arsızı tutuklamaya çalışıyoruz. Mesela bu da çok kolay başlıyor ama Level 4-5'ten itibaren, kaçan herifler el frenini çekip yön değiştirmeye başladıklarından olay gittikçe zorlaşıyor. Yarışçı modundaysa benzer şeyleri "kaçan" olarak yapmaya çalışıyoruz. İster kaçan olun ister kovalayan, Hot Pursuit bence oyundaki en harika yarış modu. Piyasaya çıkan yarış oyunlarının %95'ini alıp oynayan biri olarak söyleyebilirim ki son birkaç senedir hiçbir arcade yarış oyunundan Hot Pursuit modundan aldığım kadar zevk almadım. Resmen kendinizi kaptırıyorsunuz olaya. Oyun, oyun olmaktan çıkıyor ve resmen bir aksiyon filme dönüyor. Hız tutkusunu köküne kadar yaşıyorsunuz. İnanılmaz zevkli olmuş.

HER GÖRDÜĞÜN SAKALLIYI DEDEN Mİ SANDIN

Hot Pursuit'in en önemli özelliklerinden birisi de ecnebi kısmının "shortcut", bizimse "kestirme yol" dediğimiz ara yollar arkadaşlar. Bunların nerelerde olduğunu öğrenmezseniz (haritada gösteriliyor gerçi), rekor kırmak için boşu boşuna heveslenmeyin. Hatta ilerleyen bölümlerde, altın madalyaların bile üstüne su içebilirsiniz. Ancak şöyle de bir olay var ki, her gördüğünüz ak sakallıyı dedeniz zannetmeyeceksiniz. Benim dedem sakal uzatmazdı, bu yüzden de hiç öyle bir yanılgıya düşmedim ama sakallı dedesi olanlara sesleniyorum: Bazı "shorcut"lar kestirme falan değil, hatta fazladan yol gitmenize bile sebep olabiliyorlar. Bu yüzden de parkurları iyice öğrendikten ve bunları beyninize kazındıktan sonra hangi kestirmeleri kullanıp, hangilerini es geçeceğinize karar vermelisiniz. Bir de her kestirme yola girmenin de lüzumu yok. Bazen o yollar o kadar dar oluyor ki, azıcık az yol gittim diye sevinirken sağa sola çarpıp daha çok zaman kaybediyorsunuz. Buna da güzel Türkçemizde "Dimyat'a pirince giderken evdeki bulgurdan olmak" diyoruz. Bazen de tam kestirmeye gireceğim derken ara refüje zırank diye geçirip kaza yapabiliyor ve 5 saniye >>


Şık bir Alfa Romeo'nun açmayacağı çok az kapı vardır, o kapılardan biri Ferrari'ninki olabilir mesela.



"Gençler alkol var mı?" Polis olunca otomatikman bu soru yankılanıyor kafamda.







En seksi Porsche, Cayman.

Lütfen tabelaları kırmayalım.

Bu polise seve seve teslim olacaksınız.





GEREK HIZ HİSSİ, GEREK ARABALARI, MEKÂNLARI, MÜZİKLERİ, MANZARALI YOLLARI, GEREKSE DE KESTİRME YOLLARI OLSUN HER ŞEYİYLE BENCE SÜPER OLMUŞ NFS HOT PURSUIT.

NE İYİ NE KÖTÜ?
- NFS özüne dönmüş
- Alttaki iki eksi hariç her şey
- Kokpit kamerası nerede?
- Ferrari'ler nerede?

>> kaybedebiliyorsunuz. Yine hububat dünyasından bir örnek vermek gerekirse, buna da "bir çuval inciri poop etmek" diyoruz. Bunlar güzel olaylar aslında, her kestirme yol avantajımıza olsaydı o zaman zevki çıkmazdı.

NASIL DA TUR BİNDİRDİM

İki kişi oyun oynuyorsanız, karşı tarafı yenmek çoğunlukla en büyük amacınızdır. Yani en azından herhalde kazanmak için oynuyorsunuzdur, yenilme fantezisi yapanlar varsa onu bilemeyeceğim. Ama evde parti falan yapmıyorsanız ya da PSN'de online arkadaşınız yoksa o "yenme" hissini yaşamak daha bir zor olur ya, işte burada "Autolog" devreye giriyor. Adamlar çok süper bir sistem yapmışlar. Sosyal ağların bu kadar çok yayılmasından esinlenmiş olsalar gerek, Facebook benzeri bir sistem eklemişler oyuna. NFS oynayan arkadaşlarınız, o an online olmasalar bile size "challenge" yollayabiliyorlar; "hacı hadi kırma beni, şu rekorumu geç de göreyim" gibilerinden. Bunları kabul edip elemanın rekorunu altüst ettiğinizde, arkadaşınız tekrar Autolog'a girdiği vakit "Göktuğ senin rekorunu kırdı, nasıl da geçirdi ama!" diye bir mesajla karşılaşıyor. Ehueuheu. Tabii ondan sonra gaza gelip arkadaşınızın rekorunu kırmak için tekrar tekrar oynuyorsunuz siz de. Gerçekten kelimeler kafi değil bu sistemin güzelliğini anlatmaya. Daha birçok ekstrası var. Mesela kaza anlarınızın resmini çekip Autolog duvarınıza postalayabiliyorsunuz falan. Çok başarılı bir sistem olmuş. Diğer yarış oyunlarında da benzerlerini görmek isteriz.

ARTİST NE ARAR LA BAZARDA?

Evet, araba bazarında artist yer almaz, ama artistlerin kullandıkları egzotik hayal arabaları yer alır. NFS'in araba bazarına bir bakalım şimdi. Çocukluğumdan beri hız makinalarına (araba yerine hız makinası deyip kendimce şekil yaptım, çaktırmayın) inanılmaz bir tutkum vardır. Dediğim gibi, bunda NFS de önemli bir rol oynadı. Bu oyunda toplam 66 adet araba bulunuyor arkadaşlar. Bunların çoğu hem polis hem de yarış arabası olarak ortak kullanılıyor ama bazıları da sadece yarışçılara ve polislere özel. 66 araba, GT5'in 1000+ araba listesinin yanında cüce gibi gözükse de bence yeterli olmuş. Sonuçta oyun arcade olduğundan, aynı markanın elli çeşit modelini koymanın lüzumu yok. Klasik "dream car"lar bu oyunda da mevcut tabii ki; Aston Martin'ler, Porsche'ler, Corvette'ler, Bugatti'ler, Mercedes'ler, Lamborghini'ler... Doya doya kullanın! Bu arada, kırk senelik Corvette aşığıyım ama Porsche Cayman'ler Corvette'lerden daha çok hoşuma gitmeye başladı, onu da söylemeden edemeyeceğim. Corvette yerine Cayman için para biriktirmeye başlamayı düşünüyorum.

HEPİMİZİN HIZA İHTİYACI VAR

Yazının sonuna yaklaşmışken, herkesin hıza ihtiyaç duyduğunu söylemek istiyorum. Eğer normal hayatta hızlı bir yaşantı sürmüyorsanız, bu oyuna bir şans verip en azından sanal ortamda hızı yaşamalısınız. Gerek hız hissi, gerek arabaları, mekânları, müzikleri, manzaralı yolları, gerekse de kestirme yolları olsun her şeyiyle bence süper olmuş NFS Hot Pursuit. Dediğim gibi, şimdiye kadar bir yarış oyununda gördüğüm en güzel "özüne dönme" olayı bu oyunda yaşanmış bence. İsterseniz eski NFS'cilerden olun isterseniz de ilk NFS'iniz bu olsun hiç fark etmez, mutlaka bir deneyin. EA zaten sanırım artık bir sene "arcade", bir sene "simülasyon" NFS oyunları çıkaracak. Bu da çok iyi bir haber bence. Simülasyon beklerken arcade oynayacağız, simülasyonu oynarken yeni arcade oyunu bekleyeceğiz. Yazının başında da dediğim gibi daha çok şey var anlatmak istediğim; manzaralar, müzikler, yapay zekâ... Ancak ne yazık ki yine yazının sonuna geldik. Halbuki fazla geyik de yapmadım. Neyse... Ben ailenizin freni az, gazı çok kullanan yazarı Gök++, hepinize sevgiler ve saygılar sunuyorum. Hoşçakalın.



2010'un en popüler Mercedes'i, yeni SLS.

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Criterion → **Dağıtım:** EA → **Sistem:** PlayStation 3 → **Kutulu Fiyatı:** 129 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7
→ **Dahası İçin:** http://hotpursuit.needforspeed.com

SON KARAR

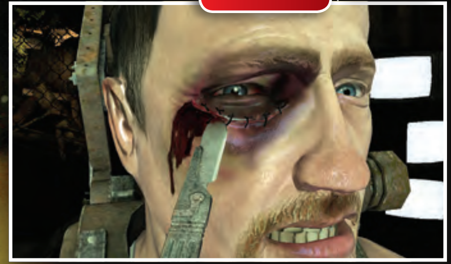
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Şimdiye kadar çıkan en iyi NFS oyunu olduğunu söyleyebilirim. Ha bir de, an itibariyle piyasadaki en iyi arcade yarış oyunu kendisi.

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PS3 360



Bazen en akla gelmeyecek şeyleri yapmak gerekebiliyor...

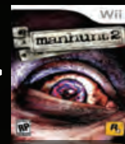
Üzeri dikenlerle kaplı elleri bağlı biri üzerinize doğru koşturuyorsa yolundan çekilmek do?ru hareket olabilir



Amnesia



Manhunt 2



Saw 2



HAYIR, BİR OYUN OYNAMAK İSTEMİYORUM! - ALİ SEZGİN

Saw 2: Flesh and Blood

SAW SERİSİNİ TAKDİR etmemek elde değil. Her defasında aralarında hiçbir empati kurulamayacak, neden öldüğünü bile umursamayacağımız bir sürü yabancı katledelirken, kendimizi bunun ardındaki akıl oyununu merak ederken buluyoruz. Aslında Saw'un psikolojik korku filmi klasmanına girdiği bile tartışılabilir ama insanın filmin bir yerlerinde gizli olan o zekâ pırıltısını bulduğu anda yaşadığı aydınlanma, bütün o kana şiddete değer hale geliyor. Saw filmlerinin oyunlarına benzer tek yanı da zaten bu galiba. İki seride de üstün zekâ ürünü, daha derin bir kurgu ve tema arayışına giriyorsunuz. Ne yazık ki filmin aksine oyun bu konuda mutlu sonla bitmiyor.

Saw, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Babası Dedektif Tapp'in kaderini araştıran oğlu Michael doğal olarak Jigsaw'un radarına yakalanıyor. Uyandığında Michael ile beraber bulmacacının o ünlü tuzaklarıyla koyun koyuna uyanıyoruz ve hem hayatta kalmak için hem de Tapp'in ölümünün nedenini, nasılını öğrenmek için uzunca bir maceraya başlıyoruz. Eğer ilk Saw'u oynamadıysanız gözünüzden kaçacak bazı noktalar var ama düşündüğünüz kadar da önemli olduklarını söyleyemem. Sonuçta bu Michael'ın sınavı ve sizi ilgilendiren de onun kararları. Bu arada oyunda ara sıra Dedektif Tapp'e de geçiş yapılıyor ama bunlar çok kısa süreli, daha çok flashback tarzında anlar. Daha çok "babasının izinden giden oğul" temasını görebilelim diye yapılmış sanki.

YETİŞ JIGSAW USTA, MOTOR BOZULDU!

Saw'un yeni oyununun orijinaline göre aman aman farkları yok aslında. Aynı grafikler, aynı görsel ton ve beklediğimiz türden bulmacalar. En büyük değişiklik dövüş sistemi olmuş ki artık peşinize düşecek diğer mağdurlara karşı eskiden olduğu kadar savunmasız değilsiniz. Michael kendisine savrulan hamleleri doğru zamanlamayla gayet de savuşturabiliyor. Onun haricinde ünlü Saw tuzakları da daha etkileyici hale getirilmiş. Oyun yine o standart ayı kapanıyla başladı ki bu sefer arayüzde basmam gereken tuşları görmeyi beklerken, Saw'un kullandığı televizyonda basmam gereken tuşların çarpık hallerinin dizildiğini fark ettim. Eskisinden farklı şekilde, her şey bariz değil bir kere... Bir tuzağın içine girdiğimizi ilk oyunda olduğu gibi göre göre ilerlemiyoruz. Oyunda iyileştirmeler yapılamasına rağmen, Saw'un sorunları ne yazık ki aynı kalmış. Bir kere oyunun yapısı gereği, bunların Jigsaw'a ait bulmacalar olduğuna inanmakta güçlük çekiyorum. Jigsaw'un amacı kurbanlarına kendi hayatlarını mahveden hatalarını göstermek, bunu başaramazlarsa da ölmeleri değil miydi? Yahu kapıya bağlanan bir pompalı tüfek bir insana neyi gösteriyor olabilir ki? "Kapıları çok çarpıyordun, bu seni bitirdi!" benzeri Jigsaw mazeretlerini kabul etmediğimi belirtmek isterim. Bunun haricinde kontroller ve kamera açıları ne yazık ki hâlâ çok sorunlu. Doğası gereği, Saw 2 zaman zaman kısıtlı süre içinde çok fazla yere bakıp araştırma yapmanızı gerektiriyor. Fakat bu sefer de oyun oynamanın doğasına aykırı bir durum çıkıyor ortaya. Ben olsam tercihimi ikinciden yana kullanırdım. Dahası, birkaç güzel tuzak dışında, oyunda Jigsaw'ın o efsanevi planının içinde debelendiğini bile hissedemiyor insan. Karşınızda Jigsaw yerine mesaj derdi falan olmayan, sadece sizi öldürmeye çalışan herhangi bir makine mühendisi olsaydı da oyun bundan pek farklı olmazdı.

İlk Saw oyunu için ne dediysem hepsi ikincisi için de geçerli. Oyunun Jigsaw'un gizemlerine ışık tutmasını veya film hakkındaki görüşlerinizi değiştirmesini beklemeyin sakın. Sadece Saw'a doyamayan, daha fazla kan, daha fazla tuzak görmek isteyen oyuncular bir de bu "yan ürün"e göz atmak isteyebilirler. Piyasada daha kaliteli gerilim temalı oyunlar varken, ille de Saw diye tutturmadıysanız iyi bir tercih değil.



İşler kötü gittiğinde...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ İlginç tuzaklar
- ✖ Saw filminin felsefesini yansıtmıyor
- ✖ Kamera sorunları
- ✖ Senaryo kurgu hataları

BEN OLSAM

Bu oyunu kesinlikle Heavy Rain benzeri oynanış tarzıyla yapardım ki düşündüğümüzde Heavy Rain'in de Saw'daki karar anlarını andırdığı yerler oluyor. Sadece sonunu değil, her kararınızla bütün gelişimini baştan sona etkileyebileceğiniz bir oyun Saw serisine çok ama çok yakışırdı.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	☆☆☆★★
Hikâye	☆☆★★★
Atmosfer	☆☆☆☆★
Eğlence	
İçerik Zenginliği	☆☆★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	☆☆☆☆★

Saw tuzaklarını seviyor ama senaryodan anlamıyorsanız olacağı budur.

6,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→Tür: Aksiyon/Korku →Yapım: Zombie Studios →Dağıtım: Konami / Aral →Kutulu Fiyatı: 159 TL →Dijital İndirme: - →Yaş Sınırı: 18+ →Dahası İçin: konami.com/games/saw2



CIGI CIGI HAYAT – ALİ SEZGİN

DJ Hero 2

Bu ay incelemem gereken oyunlar arasından DJ Hero 2 çıktığında çok da mutlu olduğumu söyleyemeyeceğim. *Guitar Hero* ve benzeri oyunlardan büyük keyif alıyor olmamın gazıyla ilk DJ Hero'ya tabiri caizse atlamıştım ve oyun biraz da elimde patlamıştı. DJ Hero'ya hakaret edecek halim yok, içerdiği şarkılar muhteşemdi ama ne tam anlamıyla bir parti oyunuydu ne de insana gerçekten DJ'lik yaptığını hissettirebiliyordu. DJ Hero'dan aldığım deneyimin DJ'likten çok "plağın düzgün çalmasından sorumlu adam" konseptine yakın olduğunu söyleyebilirim hatta. Bir gözüm oyunun diskinde diğeri üstünde toz krallıkları oluşmaya başlamış DJ Hero setinde, şüphe havuzları içinde yüzerken yavaş yavaş bu seferki maceramın hiç de beklediğim kadar kötü olmayabileceğinin farkına varmaya başladım.

İtiraf etmem gerekiyor ki orijinal DJ Hero setimi biraraya getirmem oyun elime geçtikten ancak 1-2 gün sonra mümkün olabildi. Bunda ilk oyunu bir ay kadar oynayıp bir kenara atmamın da etkisi var şüphesiz. Söylediğim üzere oyuna gitar eklentisi bağlanabilmesine rağmen, DJ setinin müzik yapma etkisini vermemesi oyunun ömrünü fazlasıyla kısaltıyor. Her neyse, maziyi bir yana bıraktım, bilinmeyen güçler tarafından bir çekmeceye saklanmış olan bağlantı kablomu buldum ve yavaş yavaş oyuna girişimi yaptım.

DJ Hero'da oyunun temellerini öğrendiğim için doğrudan DJ Hero 2'nin yenilikleri hakkındaki eğitim bölümlerine geçtim ama DJ Hero nedir ne değildir bilmeyenler için atladığım kısmı size basitçe anlatayım. Olay tamamen elinizdeki plastik turntable ile değişik şarkıları birleştirmekten ibaret. İki farklı şarkıyı doğru zamanlarda kullanarak veya birinin ritmine diğerinin sözlerini ekleyerek yeni bir şarkı oluşturuyorsunuz. Özünde DJ'liğe oldukça yakın bir durum anlayacağınız. İlk oyun zaten bateri ve gitar gibi aletlere göre oynaması oldukça zor bir yapımdı. Doğru zamanlarda doğu tuşlara basmaktan öte, plağı ileri geri "scratch" yapmak, araya sample'ları sokmak, ayrı bir çubukla da şarkılar arasında geçişler yapmak gerekiyordu ki hepsini birden yapmak neredeyse imkânsız. Biraz öğrendikten sonra iyi kötü oynanıyor ama özellikle normal üstü zorluk seviyelerinde insanüstü bir odaklanma yeteneği gerekiyordu.

Adamlar şimdi gidip bu zor oyuna, bir sürü de yeni oynanış özelliği eklemişler. En önemlileri elbette "freestyle" denilen hedeler. Scratch yaparken diski istediğiniz gibi ileri geri itebilmek, belirli noktalarda sesleri serbestçe girebilmek, tap denilen ses temposunu değiştirebilmek gibi tonla yeni seçenek var. Yeni özelliklerin çoğu da zaten serbestlik üzerine eklenmiş. Yaklaşık 5-6 şarkı çaldıktan sonra emin oldum ki, DJ Hero'da eksik olan şey oyunun yaratıcılığını kullanmakmış ve ne güzeldir ki o sorun yeni oyunda giderilmiş. Aynı şarkıyı iki farklı insan çaldığında ortaya çok farklı sonuçlar çıkabiliyor bir kere. İki ayrı şarkıdan seçim yapmanın gerekmesi bile bunun için yeterliydi aslında.

Bunların üstüne gelen bir diğer hoş yenilikse mikrofon desteği oldu. Sağ olsunlar, PlayStation 3'üm ve DJ Hero 2 suç ortaklığı yapıp Xbox 360'a ait *Rockband* mikrofonumu tanımayı reddettiler. PC'mden taşıdığım USB çıkışlı Logitech G330'sa sorun çıkarmadı. Büyük ihtimalle düzgün bir USB kulaklık setiyle siz de sorun yaşamazsınız. Gece kulüplerinde DJ'ler ara sıra müziğin sesini kısıp şarkının bir kısmını böğüre böğüre söylerler veya saçma sapan "Hends ap" falan diye bağırırlar ya? İşte mikrofon

HANGİ PLATFORM?

Oyunun Xbox 360 ve PlayStation 3 sürümünde büyük farklar yok. Xbox 360'da oyunu sabit diskinize yüklerseniz yükleme süreleri PS3'e göre bir nebze daha hızlı oluyor. Ayrıca 360 sürümünde avatarınızı DJ olarak sahneye çıkarabiliyorsunuz. Bana sorarsanız oyunun iki sürümü de oldukça sağlam ve hangisini seçerseniz seçin diğeri için pişmanlık duyacağınızı sanmıyorum.



2 DJ setiniz ve bir mikrofonunuz varsa fazlasıyla eğlenebilirsiniz.







da bu işe yarıyor. Serbest kaldığınızda saçmalayabiliyorsunuz ya da rap ve normal şarkı sözü olmak üzere iki farklı vokale katılabiliyorsunuz. Ben hâlâ oyunların bu tarz özelliklerinin, siz oynarken yanınızdaki insan boş kalmasın, oyalansın diye konduğunu düşünüyorum. Arkadan gelen kargadan bozma sesler dışında kimse DJ setini elimden almaya çalışmadığı için, şikayetçi olduğumu söyleyemem. Mikrofon olayıyla ilgili tek sorun iki farklı şarkı karıştırıldığı için, miksin kendisini bilmediğiniz sürece, şarkıları ayrı ayrı bilseniz de sorun yaşayabiliyor olmanız. Gitar desteği DJ Hero 2'den çıkarılmış ki bence doğru bir karar bu. Gitar, birkaç şarkı haricinde oyunda çok yabancı duruyordu.

The TNZ, DJ Hero 2'de varlığıyla ekranınızı şereflendiren önemli DJ'lerden.



Hero serilerinin hoş tarzı hâlâ oyunun görsel dilini oluşturuyor.

DJ KURABİYE CANAVARI?

Bir yandan ilk oyunu eleştirirken, diğer taraftan ikinci oyunun yeniliklerinden dem vurmaya devam edelim. DJ Hero'ya sahip pek çok oyuncunun ilk oyunun şarkılarından şikayet ettiği kulağınıza gelmiştir. Queen'e ya da Gorillaz'a kimse "kötü grup" diyemez tabii ki ama tam anlamıyla DJ malzemesi olduklarını söylemek zordu. Bu sefer çalan şarkılarsa hem konsepte daha uygun hem de sayıca ilk oyuna göre çok çok daha fazla. Toplamda 65 miks var ve çoğu birbiriyle eşleştirilebiliyor. Bu sefer Rihanna, Kanye West, Eminem, David Guetta, Tiesto, Timbaland gibi daha remikslenebilir isimlerin şarkıları var ki bu da oyunun doğru yola olduğuna dair önemli bir işaret. Yine de değişiklik isteyenler için Metallica, Yeah Yeah Yeahs, Prodigy gibi alternatifler de unutulmamış.

Kariyer modu yerine kendi DJ krallığınızı kurduğunuz Empire gelmiş, bu modda gayet mantıklı bir şekilde kulüp kulüp gezerek kendinizi göstermeye çalışıyorsunuz. Önceleri küçük yerlerde takılmak, zamanla en gözde mekânlarda boy göstermek falan da pakete dahil. Fazla anlatarak oyunun keyfini bozmak istemiyorum ama özellikle son performanslar en alakasız insanı bile gaza getirecek cinsten gösteriler. Bu arada Tiesto ve David Guetta gibi DJ'leri de onlara özel miksleri çalarken kullanma şansınız var. Artık buna ne kadar "kullanmak" denirse... Sadece sizin karakterinizin yerine o şahsın DJ Hero'daki hali geliyor. İlk oyunda biraz yadırgadığım olaylardan biri de şarkılarda verilen araydı. Bu oyunda bir sete başlayınca gümbür gümbür 3-4 şarkı sonuna kadar gidiyorsunuz ki standart DJ performanslarında da olan budur genelde.

DJ Hero'nun çok oyunculu kısmı da eskisine göre fazlasıyla adam olmuş. Eskiden klasik *Guitar Hero* mantığıyla kişi rakibinden çok puan almaya çalışırken artık atışan ozanlar misali, dönüşümlü olarak birbirlerine mikslerle cevap vermeye çalışıyorlar. Çevremde DJ Hero sahibi bir başka insan evladı olmadığı için, hıncımı internet üzerinden çıkarmam gerekti ama eski oyuna göre çok daha keyifli olduğunu söylemem gerekiyor.

ISLAK AYAKKABILAR

Oyunun gerçek DJ'lik deneyimi verip vermediğini soruyorsanız, ne kadar aksini söylemek istesem de, hâlâ o etkiyi verdiğini söyleyemeyeceğim. Ortada aynı *Guitar Hero*'da olduğu gibi basitleştirilmiş bir deneyim var ama en azından müzikler doğru seçilmiş. İşin ilginç yanı ilk oyundan hâlâ aklımda olan çok başarılı birkaç şarkı olmasına rağmen yeni oyunda öyle göze batan fazla şarkı yok. Bu kötü bir şey değil aslında. Şarkıların neredeyse tamamı doğru olduğu için sivrilen bir parça yok, bir şarkıdan diğerine geçerken oyunun temposu ne çok düşüyor ne de çok artıyor. Bir de işte şu yükleme süreleri adam olsaymış, tam gaza gelip oyuna girişecekken dikkatimi dağıtacak kadar uzun süre beklemek pek işime gelmiyor doğrusu.

DJ Hero 2'nin ilkine göre daha iyi bir oyun olduğuna kesinlikle katılmakla beraber hâlâ biraz da olsa kolaylaştırılması gerektiğini düşünüyorum. Şu anki haliyle oyun gerçekten keyif veriyor ama eskisine oranla bile abartılı odaklanma gerektiriyor ki bu iş böyle olmaz. Araba sürerken bile bu kadar kasmıyorum ben kendimi, DJ olunca mı adam olacağım?

DJ Hero 2, sadece ilk oyunun bende yarattığı hayal kırıklığını gidermekle kalmayıp bir de üstüne yeni takıntım olmayı başardı. Oyun elime geçtiği günden itibaren, her akşam biraz biraz oynayıp içimdeki DJ'i yatıştırıyorum. Dahası DJ Hero setimin de durumdan fazlasıyla mutlu olduğunu söyleyebilirim. Bir süredir hiç toz tutmuyor, miskin miskin yatmaktan pillerinin akması gibi sorunlar da geçmişte kaldı. Zamanında aldığınız DJ Hero setini bir kenara attıysanız, şu an o setle yapılabilecek en mantıklı hareket DJ Hero 2'yi oynayıp yaptığınız yatırımın karşılığını almak olacaktır.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Şarkı listesi
- ✓ Şarkılara müdahele şansı
- ✗ Yükleme süreleri
- ✗ Fazla karışık



Rap şarkılarına eşlik ederken önemli olan sözlerden çok vurguları tutturmak oluyor.

Başarılı oldukça çaldığınız sahneler gelişiyor.

DJ Hero 2 > DJ Hero 1 > -Yok-: ?



→ **Tür:** Ritim → **Yapım:** Freestyle Games → **Dağıtım:** Aral → **Sistem:** PlayStation 3 → **Kutulu Fiyatı:** 247 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.djhero.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Hâlâ parti oyunu olacak kadar iyi değil ama tek başınıza oldukça eğlenebilirsiniz.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

GOLDENEYE 007

KRALİÇE GÖZYAŞLARINI TUTAMAYACAK -FURKAN FARUK AKINCI

DANİEL CRAİG, YENİ James Bond olarak lanse edildiğinde de benzer tepkiyi vermiştim ben: "Sarışın, mavi gözlü adamdan Bond mu olurmuş?" Tamam, Nintendo 64 için yapılan Goldeneye müthiş bir oyundu, konsollarda da FPS oynanabileceğini göstermiş ve oyun yapımcıları için yeni ufuklar açmıştı. Fakat oyunun tekrar yapılacağını duyduğum anda verdiğim tepki, "Immmhh! Wii'de yeni bir FPS mi? Almayayım" oldu. *Metroid Prime*'dan sonra gelen *Conduit* ve *Red Steel* gibi oyunlarla yıldızım pek barışmadığından, Wii'ye özel bir FPS fikri çok çekmemişti açıkçası. Wii'de "birinci kişi" olarak kalmasını istediğim tek şey on-rail-shooter oyunlarıydı. Şu an tüm bu düşüncelerimi yutmuş durumdayım. Tıpkı Daniel Craig'in en sevdiğim Bond oyuncusu haline gelmesi üzerine yaptığım gibi.

HUZUR İÇİNDE YAT PIERCE

Goldeneye 007 için en büyük handikap orijinal oyunun gerçekten müthiş bir oyun olmasıydı. Ama hemen belirteyim, geliştiriciler kesinlikle bu efsanevi oyunun üzerine yatmamış. Orijinal oyunda Pierce Brosnan (ıyk!) olarak gördüğümüz Bond, çelik bakışlı, baba adam Daniel Craig olarak çıkıyor karşımıza. Grafikler -her ne kadar günümüz grafikleriyle kapışamasa da- bir Wii oyunu için muhteşem görünüyor. Fakat oyunun asıl güzelliği gizlilik ve aksiyon arasında tam tadında bir denge yakalamış olması. Kendinizi önünüze geleni öldüren kafasız bir oyun karakterini yönetir gibi değil, gerçek bir ajan ya da daha iyisi "Bond gibi" hissediyorsunuz. Diğer bir tabirle, silah kullandığınız sahneler dışında oyun size "ajanlık" da yaptırıyor. Kalabalık arasından bir cep bilgisayarı kullanarak birini bulmak, bilgisayar hacklemek, kadınlarla romantik anlar yaşamak gibi 007'nin olmazsa olmazları da oynanış içine yedirilmiş. Nihayetinde kocaman bir küresel komployu çözmek gibi bir amacınız var ve buna giden yolda pek az sıkılıyorsunuz.

ARDIŞIK AJANLAR TEORİSİ

Oyunun konusu bir önceki oyun (ve elbette ki filmle) benzerlikler taşısa da büyük oranda elden geçirilmiş. Yani orijinal oyunu oynadıysanız, spoiler yemiş sayılmazsınız. Hikâye kesinlikle Bond markası altında ezilmeyecek kadar iyi kotarılmış. Oyun James Bond (007) ve Alec Trevelyan'ın (006) Rusya'da bir kimyasal silah tesisine sızmaları sırasında açılıyor. İngiliz İstihbarat Teşkilatı MI6'e göre bu tesiste üretilen silahlar, terörist bir grup tarafından çeşitli İngiliz Büyükelçiliklerine düzenlenecek olan sabotajlarda kullanılacak. Görev sırasında her şey yolunda giderken Alec yakalanıp öldürülüyor. Bond'sa etrafa yerleştirmeyi başardığı plastik bombaları patlatıp bir motosiklet çalarak mekândan kaçmayı başarıyor. Hani derler ya, "ilk izlenim her şeydir" diye, oyun daha ilk dakikalardan sizi paçanızdan yakalayıveriyor. Elbette hiçbir şey göründüğü gibi değil ve senaryo ilerledikçe Bond'un tüm dünyası tersyüz oluyor. Bu noktada senaristlerin gerçekten iyi iş çıkardıklarını belirtmem gerek. Orijinal oyunun konusundan esinlenmişler ama araya gerçekten heyecan verici sürprizler serpiştirmeyi başarmışlar.

Sizi hâlâ ikna edemediğimin farkındayım. "Hem bir film oyunu, hem de Wii üzerinde bir FPS..." cümlesinin kaç oyuncunun yaşama sevincini tükettiğini bilmiyor değilim. Ama kazın ayağı bu defa öyle değil. Tamam, oyun dünyasında grafik standartlarını belirleyen oyun türü her zaman

EŞSİZ... ÇÜNKÜ

Kusura kalmayın ama Wii gibi garabet oyunların cenneti olan bir platformda hardcore oyuncuların da gözünü, gönlünü doyurabilecek oyunlar gördüğümüz zaman hoşumuza gidiyor. Kimse de kalkıp Goldeneye 007 ayarında bir oyun gösteremez sanıyorum. Multiyse multi, hikâyeyse hikâye, aksiyonsa aksiyon. Wii sahiplerinin gözü gibi bakması lazım bu güzel oyuna. Zira Mario'nun, Zelda'nın ardından o kemikli suratıyla Daniel Craig'in gelmesine pek alışkın değiller.





Oyundaki en büyük silahınız bu PDA.

Büyük bir ekranınız varsa neden olmasın?



Tabii bu görüntüdeki gibi ortalık yerde durursanız ömrünüz çok uzun olmaz. Mutlaka saklanarak ilerleyin.

Ara sahneler başarılı ancak geçilemiyorlar. Bir bölümü tekrar etmek zorunda olduğunuz zaman can sıkıyor.





FPS olmuştur ve yine tamam, Wii'nin grafik sınırlarını hepimiz biliyoruz. Fakat geliştirici ekip Eurocom'un iyi yaptığı şey, hepimizin salyalar saçarak oynadığı FPS oyunlarında bulunan bazı mekanikleri alıp oyuna yedirmek olmuş. Mesela ani baskın yapabiliyorsunuz. Bu baskın sahnelerinde -tıpkı *Modern Warfare*'de olduğu gibi- zaman kısa bir süreliğine yavaşlıyor ve düşmanları teker teker avlayabiliyorsunuz. Diğer bir örnek: Ara sahnelerin bazılarına etkileşimin dahil edilmiş olması. Örneğin Bond'un bir düşmanı sorguladığı sahnelerde düşmanın gözünü korkutmak için gereken sert hareketleri siz yapıyorsunuz. Eurocom, teknik olarak Wii'de başaramayacağı şeyleri hiç kafaya takmadan, direkt oyun yapısını zenginleştirmeyi denemiş ve bunda da gerçekten başarılı olmuş.

SİLAH SIKMAKTAN FAZLASI

Sürekli bir "teknik" lafı dolandı ağzıma ama oyunun grafiklerinin berbat olduğu da gelmesin aklınıza sakın. Sadece piyasadaki *Modern Warfare*, *Battlefield* ya da *Crysis* gibi canavarlarla karşılaştırmayın yeter. Grafikler aksiyonun hakkını verecek kadar iyi görünüyor. Belki antialiasing'den nasibini almamış karakter ve çevre modelleri gözünüzü yoracak, belki ara sıra düşen kare oranı canınızı sıkacak ama Wii'de bu kadarının bile başarılabildiğine şükretmek gerek. Zaten az önce de bahsettiğim gibi zengin oyun yapısı, çeşitlilik sağlayan oynanış, sürükleyici hikâye kısa bir süre içinde tüm bu teknik eksiklikleri unutmanızı sağlıyor.

Peki nedir bu zengin oynanış? Fazla üzerinde durulmasa da Wii'nin bazı küçük güzelliklerini çok seviyorum ben. Hele ki anlamlı kullanıldığı zaman… Mesela, Bond olarak MI6'le (ve elbette ki Judi Dench tarafından seslendirilen M'le) bağlantınızı oyun içindeki PDA'inizle sağlıyorsunuz. Belki daha önce yapılmamış bir şey değil ancak kullanım açısından çok eğlenceli. Bu cihaz oyun boyunca silahlardan sonraki en büyük yardımcınız olacak. PDA'inizle görüşme yapmanın dışında fotoğraf çekebiliyor ve dokümanları tarayabiliyorsunuz.

Oyunun sağladığı çatışma hissiyse muazzam. Elbette ki silahların balistik gerçekçilikleri bir *CoD* kadar iyi değil ancak vuruş hissiyatı, düşmanların vurulma animasyonları ve silah sesleri gayet başarılı. WiiMote'u kullanarak siper alabilme özelliği de çatışmalara çok şey katmış. Aslında bakarsanız oyunun önemli bir kısmı gizlenerek geçiyor. Goldeneye'ın bu konuda da oldukça iyi iş çıkardığını söylemeliyim. Haritalar genelde birkaç yolla bağlanabiliyor ve gizlilik gerektiren noktalarda havalandırma kanallarını ya da gizli geçitleri kullanabiliyorsunuz. Bond'un markası olan susturuculu Glock da emrinize amade elbette ki. Fakat ortalık ısındığı zaman da tam ısınıyor. Etraf dağılıyor, camlar kırılıyor, silahlar kükrüyor ve kaptırıp gidiyorsunuz.

VAY! BİR DE MULTI HA?

İşin bir de multiplayer kısmı var tabii… Eurocom bu konuda da elini hiç korkak alıştırmamış. Wii kullanıcılarına piyasadaki diğer multi FPS oyunlarını aratmayacak kadar iyi seçenekler çıkarmış ortaya. Oyunu hem bölünmüş ekranda dört kişi, hem de sekiz kişi online olarak oynayabiliyorsunuz. Multi oynarken hem orijinal senaryonun içinden karakterleri hem de Bond dünyasının tanıdık yüzlerini görebiliyorsunuz. Multi oynarken, kazandığınız deneyim puanlarıyla yeni silahlara ve kostümlere erişme şansınız var. Açıkçası oyunun bu kısmı da beklemediğim kadar iyi çıktı. Deneyim sistemi, karakter modelleri derken gayet zengin bir içerik olduğunu gördüm. Ne yalan söyleyeyim, bu konudaki beklentilerim gayet düşüktü ve gördüklerim beni oldukça tatmin etti.

Uzun lafın kısası, Goldeneye 007 Wii'de bulabileceğiniz en iyi FPS'lerden biri. Hatta *Metroid Prime 3*'ten sonra en iyisi. Ve 2010'un giderayak yaptığı son güzel sürprizlerinden biri.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Aksiyon ve gizlilik dengesi
- ✔ Sıkı çatışma dinamikleri
- ✔ Zengin içerik
- ✔ Sürükleyici senaryo
- ✔ Multiplayer özellikleri
- ✖ Ara sıra düşen kare oranı
- ✖ WiiSpeak seçeneği yok
- ✖ Ara sahneleri geçemiyorsunuz

→ Tür: FPS → Yapım: Eurocom → Dağıtım: Activision / Aral → Sistem: Wii → Kutulu Fiyatı: 179TL (Gamepad Bundle)
→ Dijital İndirme:- → Yaş Sınırı:+13 → Dahası İçin:http://bit.ly/bkcnhC

SON KARAR

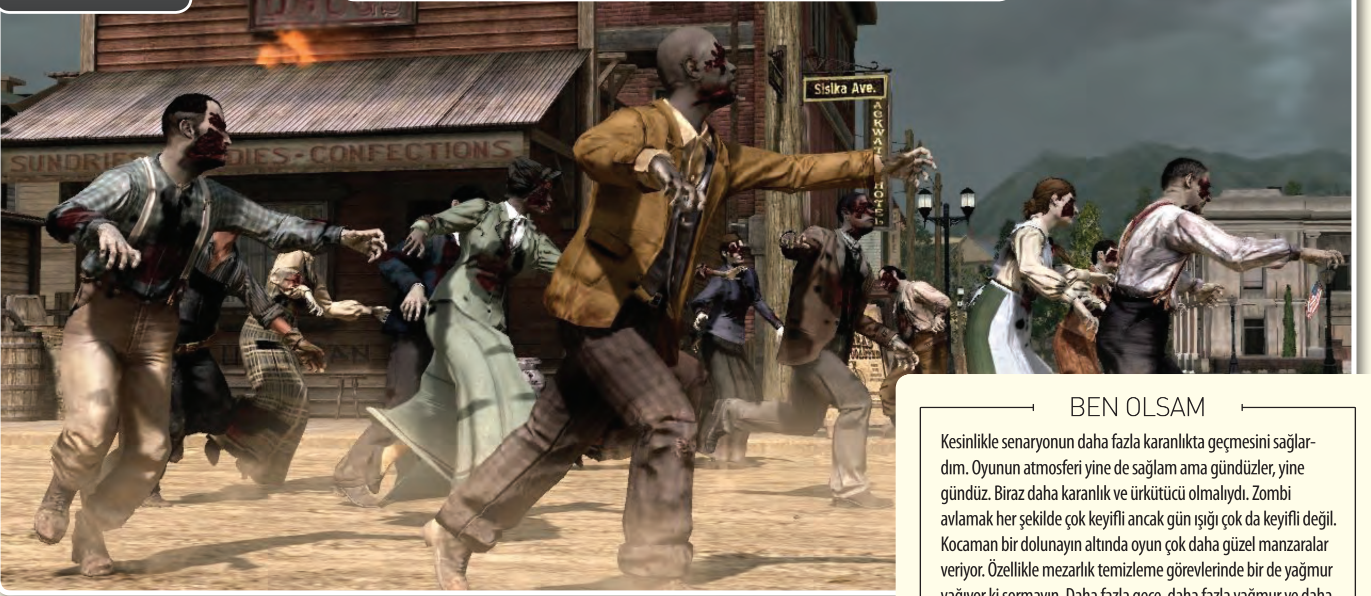
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Wii için bulunmaz bir nimet, diğer platform sahipleri içinse denenmesi gereken gayet sıkı bir Bond macerası.

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

PS3 360



BEN OLSAM

Kesinlikle senaryonun daha fazla karanlıkta geçmesini sağlardım. Oyunun atmosferi yine de sağlam ama gündüzler, yine gündüz. Biraz daha karanlık ve ürkütücü olmalıydı. Zombi avlamak her şekilde çok keyifli ancak gün ışığı çok da keyifli değil. Kocaman bir dolunayın altında oyun çok daha güzel manzaralar veriyor. Özellikle mezarlık temizleme görevlerinde bir de yağmur yağıyor ki sormayın. Daha fazla gece, daha fazla yağmur ve daha fazla kasvet olmalıydı.

"TUHAF ZAMANLARDA ÖLÜM BİLE ÖLÜR" -FURKAN FARUK AKINCI

Red Dead Redemption: Undead Nightmare

JOHN MARSTON... İstediği sadece huzurlu ve dingin bir çiftlik hayatıydı. Her türlü belanın ve pisliğin içinden geçerek ulaştığı şömine başındaki akşam yemeğinden sonra başına gelecekleri kimse bilemezdi. Ta ki amcası yatak odası kapısından bağırıp çağırarak girene kadar... Kanlar içinde kalmış yüzü ve ışığı sönmüş gözleriyle içeri giren "Uncle", eşi Abigail'e saldırdığında bir şeylerin fena halde ters gittiğini anlamıştı John. Fakat daha fenası da oldu. Abigail birkaç dakika sonra ayağa kalkıp etrafa saldırmaya başladı! Oğlunu yemeye çalışan bir anneyi ilk kez görüyordu. Bu kez oğlu ve karısı kendisine saldırınca işin rengi değişiyor, John ikisini birden bağlayıp tekrar yollara düşüyordu.

CEHENNEMDE YER KALMADIĞINDA...
Tüm batı yakasını zombiler sarmış durumda. Tüm kasabalar, köyler zombilerin işgali altında. Köyler yanıyor, insanlar kaçışıyor, gökyüzünün rengi giderek değişiyor. West Elizabeth'ten yola çıkan John, bir kez daha karısını ve çocuğunu kurtarmak için bir çözüm aramak zorunda. Acaba bu giderek yayılan bir hastalık mı? Yoksa şeytan yeryüzüne inmeye mi hazırlanıyor? Tüm bu soruların cevaplarını bulmak için tekrar silah çekecek, ata binecek ve bol bol yol tepeceksiniz.

Red Dead Redemption'ın çehresi Undead Nightmare'le tamamen değişmiş. Bir yandan kendiyle dalga geçen ama bir yanda tüylerinizi ürperten bir atmosfere bürünmüş. Undead Nightmare, PSN (ya da Xbox Live) üzerinden indirebileceğiniz bir ek paket. Ama epeyce uzun bir tek kişilik senaryoya ve yeni multiplayer seçeneklere sahip. Vahşi batıda zombi avlamak son derece eğlenceli ama eskisinden çok daha ciddi bir silah hâkimiyetine ihtiyacınız var. Bu manyaklar son hızla üzerinize koştukları zaman ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Ve kurşunlar... Özellikle oyuna ilk kez başladığınızda fena halde cephane sıkıntısı çekiyorsunuz. Her bir kurşun için canınızı dişinize takmak zorundasınız. Neden mi? Çünkü ticaret hayatı bitmiş durumda. Dükkânların hepsi kapalı. Hayatta kalmak çok çok daha zor...

...ÖLÜLER YERYÜZÜNE GELECEK.
Öncelikle bu uzun yolculukta yatacak güvenli bir yer bulmak zorundasınız çünkü illa ki oyunu kaydetmeniz gerek. Bunun için kasabaları kurtarmanız ve hayatta kalanlara yardım etmeniz lazım. Her bir kasaba, büyüklüğü oranında zor. Daha büyük kasabalar, daha fazla zombi nüfusu demek. Hayatta kalan son birkaç kişiye yardım etmezseniz onları da kaybedeceğinizden, tüm işi tek başınıza yapmanız gerekiyor. Kasabaları güvenli hale getirdikten sonra etraftaki cephaneleri toparlamayı asla unutmuyorsunuz. Kasabalar dışındaki alanlar, kasabalardan daha beter bir durumda. Zombiye dönüşenler sadece insanlar değil ayılar, çitalar, çakallar ve daha binbir türlü mahlûkat da zombiye dönüşmüş durumda.

Bu zombi kâbusunun nedenini merak etmeye başladığınız anda oyun iyice açılıyor. Bir ek paketten beklenmeyecek kadar sıkı bir hikâyesi var Undead Nightmare'in. Eski dostlarla öyle şekillerde karşılaşıyorsunuz ki bazen gülmekten, bazense şaşkınlıktan çeneniz yerleri süpürüyor. Ama oyunun sonu hakikaten ilginç... Benden söylemesi, bitirmeden bırakmayın.

Undead Nightmare kesinlikle sıradan bir ek paket değil, başlı başına yeni bir oyun olabilecek kadar içerik zengini bir oyun. Arkadaşlarınızla at üzerinde zombi avlayabileceğiniz modlara sahip kaç oyun sayabilirsiniz? Hem tek başınıza, hem de birkaç yoldaşla uzunca bir süre deliler gibi oynayabilirsiniz.



İntikam aynı intikam.



Beynimizi kullanmak için güzel bir zaman.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Yeni hikâye
- ✓ Yeni multiplayer modlar
- ✓ Yeni silahlar ve kıyafetler
- ✗ Mini oyunlar gitmiş
- ✗ Gece daha uzun sürmeliydi

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Tek başına paket halinde çıksa bile alınacak kadar dolu bir içeriğe sahip.

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Rockstar San Diego → **Dağıtım:** Rockstar → **Sistem:** PS3, Xbox 360 → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** PSN (19 TL)
→ **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** http://bit.ly/9sfbYp



PS3

TAŞ YERİNDE AĞIRDIR NAMCO -FURKAN FARUK AKINCI

Time Crisis: Razing Storm

ÂLEMLERİN EN "UCUZCU" oyunlarından biridir Time Crisis (TC). Ancak B sınıfı filmlerde görebileceğiniz karakterleri, müzikleri ve durmak bilmeyen aksiyonu, onu sabit shooter'lar arasında kült mertebesine eriştirmiştir. Serbestçe dolaşamaz, sadece ekranda gördüklerinizi vurursunuz. Ama işin iyi yanı da budur, zaman sürekli geriye sayarken bir de yol bulmakla uğraşmazsınız. Vurur da vurursunuz. Diğerlerinin sizi anlamasını beklemeden ve hiçbir tarafını savunmadan seversiniz bu oyunu. O yüzden Razing Storm ofise düştüğünde kaptım hemen. Neredeyse serinin tüm oyunlarını oynamıştım ve evet, TC gibi bir oyunu takip etmiş olmak bir günah olsa gerek ama eğleniyorsanız gerisi boş. Neyse geldim eve, taktım diski PS3'e, kurdum Move'u, başladım oynamaya.

KRİZİNİ YERİM SENİN

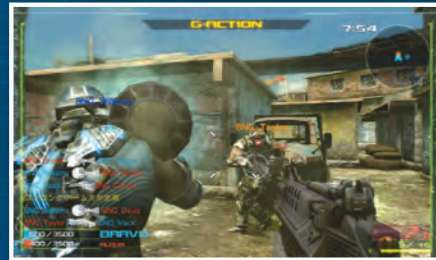
Karşıma üç seçenekli bir menü çıktı. Diskin içinde Razing Storm dışında iki oyun daha var. Biri Time Crisis 4'ün arcade salonlarındaki sürümü, diğeri yine bir salon oyunu olan Deadstorm Pirates. İkisi de katıksız on-rail-shooter ama Namco'yu "gönlü bol" olarak tanımlayacak kadar iyi oyunlar değil. Hadi Time Crisis 4 neyse de, öteki oyun tam bir facia. Neyse, ben direkt Razing Storm'a geçtim. Aklımda beni yine gaza getirecek, hızlı bir aksiyon oyunu vardı ama o da ne!!! Bu oyun on-rail değil ki yahu!? Karakteri basbayağı FPS oynar gibi yönetiyorum ben? Oyunun kamerası da kendi kendine dönmeye başladı. Olacak iş değil, kusacağım resmen. Bu dediklerim ilk dakika içinde gerçekleşti. Düşünün yani şaşkınlığı. Move'u tekrar kalibre ettim ve dedim ki "sabır, bu kadar da kötü olamaz." Evet, o kadar da kötü değilmiş. Daha da kötüymüş durum. Oyun resmen berbat kontrollere sahip bir FPS haline gelmiş. Move uyumluluğu berbat. Kendi etrafınızda dönemiyorsunuz bile. Düşmanlara aptal desem övgü olur, daha doğmamışlar. Ortalıkta size ateş edip duruyorlar. Amerikan iç savaşındaki piyade düzeninde, karşılıklı ateş edip birbirinizi vuramıyorsunuz. Ne onlar hedefi vurabiliyor, ne de siz. Saklanmak karın ağrısı çünkü oyun Move komutlarını adam gibi algılamıyor. Tüm bu problemler Namco'nun heves edip Time Crisis'e sınıf atlatma çabasından kaynaklanıyor. Yahu manyaklar sizi! Oyun zaten oydu, basitti, eğlenceliydi. Ne diye kontrolü oyuncuya bırakmak gibi aptalca bir karar verdiniz? Ne güzel eğleniyorduk işte senelerdir. İstediğimiz yere bakamıyoruz, nişan alamıyoruz, saklanamıyoruz. Saklanamasak bile düşmanlar 2 metreden bizi vuramıyorlar, ne diye oyunu köklerinden koparıp bu garabeti çıkardınız ki piyasaya?

YILIN SON KEPAZELİĞİ

Oyun Move ile bir felaket, bir de G-Con 3 ile denemek lâzım ama notunu yükselteceğini hiç sanmıyorum. Kontrolleri düzelttiğimizi varsayarsak bile böylesi bir yapay zekâ, bu oyun yapısını kaldırmaz. Bir de online modu koymuşlar. Onu da denedim ama bu imkânsız kontrollerle midem kaldırmadı. 8 kişiye kadar birbirinize karşı kapışabiliyorsunuz. Bakın yalanım yok, online oynarken epeyce eğlendim. Haritanın içinde zavallı bir şekilde hareket etmeye çalışan oyuncuları görünce yarım saat gülme krizine girdim. Kimse birbirini vuramıyordu. Bırakın vurmayı, köşeleri bile dönemiyorlardı. Bir de seviye atlama sistemi falan koymuşlar. Hahahaha! Yaa yazık yaa...



Deadstorm Pirates'tan bir görüntü, aklınızda kalmasın.



Böyle göründüklerine bakmayın, daha yürüyemiyorlar bile.



Bundan böyle bırak elimi, selam bile vermem ben sana.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Komik, epey gülüyorsunuz
- ✗ Başta kontroller olmak üzere her şey
- ✗ Diskin içinde 3 oyun olmasına aldanmayın

EŞSİZ... ÇÜNKÜ

"Time Crisis berbat bir FPS haline gelecek, bir de üzerine multiplayer modu eklenecek" deseler inanmazdım. Ama bu oyunun online multi modu gülmekten karnıma ağrılar soktu. Duvarlara doğru koşanlar mı istersiniz, 50cm'den birbirini vuramayanlar mı? Eğer olur da oyun elinize geçerse, bir de üzerine online atmaya karar verirseniz işi gücü bırakın ve etraftaki insanları izleyin. Hele ki düşük seviyeli oyuncuları izlemek müthiş eğlenceli.

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Yılın son sayısında kalem kırıyorum, asın gitsin.

2,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Namco → **Dağıtım:** Namco Bandai / Aral İthalat → **Sistem:** PS3 → **Kutulu Fiyatı:** 115 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** +13 → **Dahası İçin:** http://bit.ly/cW7kBn

kendini dergi sanan iki oyun dergisinden biri

alizine wonderland



Editörden

Merhaba arkadaşlar. Bu ay size önemli bir sürprizimiz var. Büyük fedakârlıklarla ikinci sayımızda size tam sürüm oyun hediye etmeye karar verdik. Oyunu bulana kadar canımız çıktı. Bu harika yapımı oynamak için yapmanız gerekenler şunlar:

MANİFESTO: Alizine Wonderland'in içeriğini sadece Ali Sezgin belirler ve konuk yazar alma hakkına sahiptir. Eğer bu madde baskıda değiştirilirse içeriği Ali Sezgin belirlemeyebilir.

ETİYLE ZÜDÜYLE...

Super Meat Boy

Şöyle bir oyun düşünün; bir et var, hayatının aşkıysa pembe bir bandaj. Bu bandajı da metal zırh giyen bir fetus kaçırıyor... Kulağa salakça geldiğinin farkındayım ama düşünün biraz, zorlayın beyin kıvrımlarınızı. Olmuyor değil mi? Bir de size bu malzemeden son zamanların en eğlenceli platform oyununun çıktığını söylesem? Benim bir gerzek olduğumu mu düşünüyorsunuz? O yüzden ceza olarak, inceleme yazımdan vazgeçip size kış mevsiminin doğaya etkileri üzerine bir makale yazmaya karar verdim. Galiba beyim patladı ama olsun, Super Meat Boy'a değer kesinlikle.

Super Meat Boy tıpkı *Castle Crashers* gibi Newgrounds sitesinde kendini duyuran Flash oyun yapımcılarının elinden çıkma bir oyun. Newgrounds'ta zorluğu ve tarzıyla ünlenen Meat Boy isimli bir oyunun daha iyi grafikler ve yeniliklerle cilalanmış hali Super Meat Boy. Oyunun amacı o kadar basit ki... Et Oğlan olarak bandaj kıza ulaşmak. Elbette bunun için bir salise geç kalırsanız anında öleceğiniz onlarca tuzağı aşmanız, milimetrik atlayışlar yapmanız ve reflekslerinize güvenmeniz gerekiyor. Super Meat Boy'un fazla bir numarası yok zaten, koşabiliyor ve fırladığı duvarlara yapışıp bir süre duvardan kayabiliyor. Fazla özellik olmadığı için de olay tamamen oyuncunun el becerisine kalıyor.

HOP VE GÜM

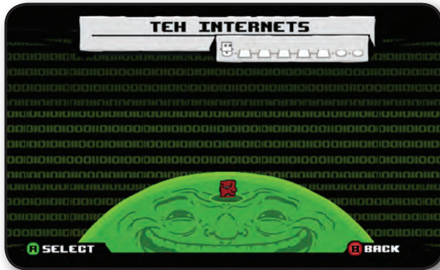
Super Meat Boy'un toplamda 20'şer bölümden oluşan beş dünyası var ki ben biraz da yeteneksizliğimden olsa gerek dört dünyayı açabildim. Eğer benim gibi takıntılı -yeteneksizin diğer adı- biriyseniz, yeri geliyor bir bölümde 1 saat kadar takılabiliyorsunuz. Dolayısıyla ne kadar süreceği konusunda kesin bir şey söyleyemiyorum. Mesela sırf farklı Et Oğlan kostümlerini açmak için gereken şekerleri toplamak için aynı bölümde 3-4 saat kadar takıldığım oldu. Size de böyle olacağından eminim. Oyunda ölmemek gibi bir seçeneğiniz yok ama neyse ki ölümün cezası da yok. İsterseniz bölümleri kaderinize razı bir şekilde de geçebilirsiniz ama o bölüm için belirlenen zamanı yakalamak -ki çoğu çok zor-, zor noktalara konulan şekerleri toplamak -ki daha zor- gibi uğraşlar edinmeyi tercih edeceksiniz. Zamanında bitirilen bölümlerin bir de Dark World denilen alternatif halleri var. Onları da atlamamanızı öneririm.


Street Fighter'a selam çakan bu açılışın ardından oyunlara asla aynı gözle bakamayacaksınız.

PC | 360 | Wii

Hepsi bu aslında, ama zaten işini bilen oyuncuya bu kadarı yetiyor da artıyor. Müzikler ve grafikler öyle aman aman değil ama oynanışın böylesine hassas ve kusursuz olduğu bir başka oyun daha yok. Bir de benim gibi aşırı yetenekliyseniz, bölümü geçene kadar yaptığınız bütün hareketleri aynı anda, bir Et Oğlan ordusu tarafından canlandırılırken görme durumunuz var ki şaheser resmen. Et Oğlanlardan bazıları cork diye ilk tuzağa giriyor, bazıları gidiyor gidiyor son tuzakta patlıyor, kimileri takılmış böyle saatlerce aynı noktada bekliyor. İyi oyuncuyum diye geçinirken aslında ne saçma hatalar yaptığınızı görünce oyundan çok kendinizle eğleneceksiniz.

Super Meat Boy, fazlasıyla zor ama bir o kadar da keyifli bir oyun. Aynı bölümde saatlerce oyalanacak, basit bir atlayışı yapana kadar yüzlerce deneme yapacak ama o bölümü geçtiğinizde de üniversiteyi bitirmiş kadar tatmin olacaksınız. Tarzı size biraz yabancı gelebilir ama atari salonlarındaki oyunlarınızı özlüyor ya da ilginç fikirlere yaslanan NES tarzı yapımlara ilgi duyuyorsanız Super Meat Boy'u kesinlikle kaçırmamalısınız.



İnternet oyundaki önemli dünyalardan biri. Troll'lere çarpmamaya özen gösterin.



Oyunun başlarında tuzaklar basit olsa da ilerledikçe sorunlar yaşayabilirsiniz.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- Birbirinden zor bölümler
- Kusursuz oynanabilirlik
- Esprili yaklaşım
- İçerik zenginliği
- Platform sevmeyen insanı sıkar

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

9,2

Kafayı yiyeceksiniz ama delirmenin en zevkli yolu bu olsa gerek.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Team Meat → **Dağıtım:** Steam, XBLA, WiiWare → **Sistem:** Xbox 360 → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.supermeatboy.com

HABERLER

Popüler oyun karakteri Master Chief mutfak robotu sanılmaktan şikayetçi. Yanlış anlaşılmaların önüne geçmek için Master Chief'in ismini Süper Asker olarak değiştirmesi gündemde.

Solid Snake kayboldu! Yaşlılığın da etkisiyle hafiften bunamaya başlayan Snake'in, sabah namazına gideceğini söyleyerek evinden çıktığı ve kendisinden üç gündür haber alınamadığı öğrenildi. Snake'in müslüman olmadığının öğrenilmesi olaya yeni bir boyut kazandırdı. Uzmanlar, bu defalık özel bir çalışma yapacaklarını ve Snake'in fotoğraflarını süt kutularına değil bisküvi kolilerine yerleştireceklerini açıkladılar.

PC

Müziğin üç boyutlu ortamda ne kadar etkileyici şekiller oluşturabildiğini takdir etmemek elde değil.

NE İYİ NE KÖTÜ?
Müzikle şekil alan dünya · Hoş görseller · Fazla basit · Fazla pahalı

"EVET, BİR GÜÇ VAR..."

The Polynomial: Space of the Music

Bilgisayarımdaki kayıtlı şarkıları alıp oyunumdaki bölümlere çeviren yapımlara zaafım olduğunu keşfettim ki Polynomial da bu tarzda bir oyun. Hayali bir uzay gemisinde takılırken, sevdiğiniz müziği takıyor ve it dalaşına başlıyorsunuz.

Polynomial tek bir bölümden ibaret ama oyunun kısmen boşlukta geçtiğini ve içeriğinin şarkılara göre belirlendiğini düşünürsek sonsuz bölümden oluştuğun da söyleyebiliriz. Polynomial'daki değişimler *Audiosurf*'teki kadar güçlü veya *Beat Hazard*'daki kadar bariz değil ama bir şekilde müziğin oyunuza etki ettiğini hissedebiliyorsunuz. Temponun yükseldiği anlarda üzerinize dalış yapan "uzaylıları" veya güçlendiricileri alırken ya da basitçe bütün o karmaşadan uzaklaşıp büyük resme baktığınızda bir şey farkediyorsunuz. Benzer oyunlardakinden farklı olarak müzik burada üç boyutlu bir araca dönüşmüş ve siz de onun içindesiniz.

Polynomial tek kişinin hazırladığı basit bir oyuna göre oldukça doyurucu, ancak içerik olarak çok da dolup taşmayan bir yapım. Başlarda insanı gerçekten etkilemeyi başarıyor. Müziğin varlığını hissettikten sonra, ritmin gerçekte ne kadar değişiklik yarattığını sorgulamaya başlıyorsunuz ve oyunun büyüsü yavaş yavaş kaybolmaya başlıyor. Evet, gerçekten de müzik ve yarattığı değişiklikler oyunda var ama Metallica'yla Radiohead arasındaki büyük fark oyuna tam olarak yansımıyor. Slow ve hızlı şarkılar arasındaki farklar biraz daha belirgin ama bu oyuncuyu tek bir boyutta bitmek bilmeyen bir yolculuğa çıkaracak kadar güçlü değil.

Polynomial daha ucuz bir oyun olsaydı, size kesinlikle en azından denemenizi tavsiye ederdim. Bu haliyle de oldukça keyifli ve denenmeye değer ama fiyat performans oranından kaybediyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆

5,3

Radiohead'in mükemmel bölüm tasarımı yaptığını bu oyunla öğrendim.

→ **Tür:** Shooter → **Yapım:** Dmtry Lavrov → **Dağıtım:** - → **Sistem:** PC → **Kutulu Fiyatı:** 10$ → **Dijital İndirme:** Steam → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** -





PC

KART ÇALMA TYCHO!

Poker Night at The Inventory

KARŞIMA ÖYLE OYUNLAR çıkıyor ki içeriği kulağa ne kadar saçma gelirse gelsin denemeden geçmek istemiyorum. Poker Night mesela... Bağımsız bir oyun olmaması dolayısıyla bu sayfaya girmeyi tam anlamıyla hak etmiyordu ama *Team Fortress*'ın Heavy'si, *Sam and Max*'in Sam'i, *Penny Arcade*'den Tycho'yu ve *Strong Bad* gibi karakterlerin bir araya gelip poker oynadığı bir oyunu benden başka kimsenin yazmasına da izin veremezdim.

Hiç poker oynamamış olanlarınıza öncelikle bu kart oyunundan bahsetmeliyim: Özünde basit bir sistemi olan ama rakipleri iyi okumayı ve oyun bilgisi gerektirmesi sebebiyle ciddi ciddi kafa yoran oyunlardandır poker. Üçü başta olmak üzere toplamda beş kağıt açılır ve oyuncular ellerindeki iki kartla beraber en iyi seriyi yakalamaya çalışıp bahis oynarlar. Inventory isminde gizli bir kulüpte geçen Poker Night da gayet ciddi bir oyun olmasına rağmen biraraya getirdiği karakterle ve onların kendi aralarındaki muhabbetlerle hafiften sulandırılmış. Oyunun diyaloglarında asıl yükü Heavy çekiyor ama geriye kalan karakterler arası konuşmalar da oldukça başarılı. Tek rahatsız olduğum nokta *Penny Arcade*'den Tycho'nun kendi kurallarını yıkıp konuşmaya başlaması oldu ki bu bile pek ciddi bir sorun değil.
Poker Night'ta kazandıkça her karakterin özel eşyalarına sahip olabiliyorsunuz. Şayet karakter o eşyayı para yerine ortaya koyarsa, onu kazanıp *Team Fortress 2*'de eşya olarak kullanabiliyorsunuz. Ne yazık ki oyuncuların çoğu Poker Night'ı sadece bu eşyalar için aldı ki muhtemelen bunları açıp oyunu bir kenara atacaklar. Kızgın mıyım? Fena şekilde. Karşınızda 5 dolara alabileceğiniz, *Strong Bad* ve Heavy'nin muhabbet ettiği bir oyun varken, birkaç tane saçma şapkaya tav olmak... Eşya açlığı oyuncuları gerçekten fena yerlere sürüklüyor.

Söyleyecek bir şey yok. Poker öğrenmek veya sıkılınca bir iki el atmak isteyenler Poker Night'ı havada kapıp tadına bakmalılar. Diyalogları 2-3 saatten sonra tekrar etmeye başlasa da, içerik ve tarzıyla Poker Night'ın paranızın hakkının en az 4-5 katını verdiğini söylemeliyim.

NE İYİ NE KÖTÜ?
Eğlenceli diyaloglar · Atmosfer · Kaliteli poker · Fazla kolay · Diyalogların tekrarlamaya başladığı an



Otomatik hedef alma olayı başta itici gelmesine rağmen, oyunun hızını sabit tuttuğu için başarılı bir değişiklik olmuş.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

8,3

Oyunu almayıp hâlâ bu kutucuğu okuduğunuz kabahat.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Telltale Games → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Düşük → **Kutulu Fiyatı:** 5$
→ **Dijital İndirme:** Steam → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** telltalegames.com/pokernight

INDIE

1 Super Meat Boy
2 Amnesia: The Dark Descent
3 Altitude
4 Audiosurf
5 Braid

RİLEBİLİR

1 Castle Crashers (PS3, 360)



2 Scott Pilgrim vs the World (PS3, 360)
3 Poker Night at the Inventory (PC)
4 Monday Night Combat (360)
5 Limbo (PS3, 360)

BEN YAPIMCIYIM

1337 Bölümlük **Will Wright Röportajı** – Bölüm 2 –

-Sayın Wright, neden Sims?
-Evime nasıl girdin!?

Bayonetta'nın kuaförü dertli. Saçını yaptırmaya gelen kadınların neredeyse tamamının Bayonetta saçı istediğini belirten kuaför, saçlarını beyin gücüyle yönetemeyen kadınlarla sorunlar yaşadıklarını belirtiyor. Kuaför saç kontrolünün kesimle alakası olmadığı konusunda ısrar ediyor.

Geçtiğimiz kurban bayramında Yoshi'nin ortadan kaybolması Mantar Krallığı'nda tedirginliğe yol açtı. Bilinçsiz bir Goomba tarafından kurban edilidiğinden korkulan Yoshi akşam yuvasına geri döndü.

SEVİMLİ HAYALET KRATOS -FURKAN FARUK AKINCI

PSP

God of War: Ghost of Sparta

KRATOS'LA SONY'NİN ARASI bugünlerde biraz açık. PSP için God of War oyunlarını yapan Ready at Dawn, son zamanlarda PSP'ye giydirip duruyor. Neyse, sırf bu nedenle oyunu oynamadan önce sağda solda oyun için yazılan eleştirilere şöyle bir bakmaktan alamadım kendimi. Ama arkadaş... Millet resmen neye nasıl burun kıvıracağını şaşırmış durumda. Açık açık söylüyorum: Bu eleştirilerin neredeyse hiçbirine katılmıyorum. Zaten insanlar PSP'ye karşı anlamsız bir linç haline girişmiş durumda, bir de üzerine piyasadaki ikinci (Chains of Olympus'tan sonraki) taşınabilir God of War oyununa giydirdikçe giydiriyorlar. Kocaman kocaman bağırıyorum ben de: Hayır! Ghost of Sparta hem teknik, hem içerik, hem de hikâye anlamında aklınıza gelebilecek tüm taşınabilir platformlar arasındaki en iyi oyunlardan biri. Ayrıca artık kendimi (kesinlikle bir Sony fanboy'u olmamama rağmen) PSP'yi savunmak zorunda hisseder oldum. Nedir milletin bu güzelim cihazla alıp veremediği çözemiyorum. Neyse… Bu da başka bir yazının konusu olsun. *(Hangi? -Serp.)*

EŞSİZ... ÇÜNKÜ

Mobil platformların alıp yürüdüğü bir çağdayız. iPhone'un artık tam teşekküllü bir oyun cihazı haline gelmesi ve 3DS'in hepimizde yarattığı heyecan PSP'yi epeyce gözden düşürmüş durumda. Ama gelin görün ki en sıkı oyunlar hâlâ bu platformdan çıkıyor. PSN üzerinden PSOne klasiklerini 3-5 liraya alıp oynayabilir, Metal Gear Solid destanının gizli kalmış noktalarını keşfedebilir, Silent Hill'in sisli sokaklarında gezebilir, Gran Turismo'nun koca içeriğini avuçlarınıza sığdırabilir ve evet, Kratos ile kan banyosu yapabilirsiniz. Ghost of Sparta, Chains of Olympus ile birlikte başkaca bir örneği daha olmayan müthiş bir taşınabilir deneyim sunuyor bizlere (siz bunu, "ağzının tadını bilen oyunculara" olarak okuyun).

NE İNTİKAMMIŞ ARKADAŞ

Ghost of Sparta (GoS), serinin daha önceki oyunlarında hoşumuza giden hemen her şeyi avuçlarımızın içine sığdırıyor… Tıpkı daha önce Chains of Olympus'un yaptığı gibi epik bir mitolojik hikâyeyi akıcı savaş dinamikleriyle ve baştan çıkarıcı müziklerle oynamanızı sağlıyor. Kabaca durum bu… Ama ayrıntılara indiğiniz zaman ilginç farklılıklar sunuyor size GoS. Bu farklılıklar oynanış anlamında çok göze çarpan şeyler olmasa bile, senaryo akışında Kratos'un aile ilişkilerini, kendini normal bir insan gibi hissettiği anları ve o ayarsız intikam hissinin gerçek temellerini görme şansı yakalıyoruz. GoS, ilk iki God of War arasında yaşananları anlatıyor. Kratos'un kardeşi, Deimos'un başına neler geldiğini, çocukken ayrılan kardeşlerin hüzünlü hikâyesini dinliyoruz. GoW'un senaryosuna hâkim olanlar ve seriyi başından beri takip edenler GoS'un hikâyesiyle mest olacaklar. Ve başından belirteyim oyunun en güçlü olduğu yan da bu hikâye ve onun anlatım şekli. Ama elbette ki oynanışta da birtakım yenilikler var.

Oynanış, diğer GoW oyunlarındaki gibi: Seri -ve oldukça kanlı- kombolarla üzerinize yağan düşmanları temizliyor, epik ve muhteşem görünen boss savaşlarına giriyor ve evet, doğru zamanda doğru tuşlara basmaya çalışıyorsunuz (quick time event olayı). Kısacası oyun PSP'de diye kesinlikle beklentilerinizde bir azalma olmasın.

PREVIOUSLY ON GOD OF WAR

Oyun tanıdığımız, bildiğimiz "az sonra çok büyük şeyler olacak" havasında başlıyor. Kehanete



Dedeler sonunda Kratos'u da buluyor.





Alın size PSP… Şu sahneleri görebileceğiniz bir mobil platform gösterin bana.



Menzil dışı düşmanlara illet oluyorum. Korkak herifler!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Kratos'u "insan" yapan sürükleyici bir hikâye ✔ Bazı kaplama hataları dışında muhteşem grafikler ✔ Akıcı savaş dinamikleri ve boss savaşları ✔ Uzun oyun süresi ✔ Zengin içerik ✖ Uzun oyun seanslarında çok yoruyor ✖ Dudak uçuklatan bir yeniliği yok

göre Olimpos'un sonunun Titanların intikamıyla değil damgalı bir savaşçıyla geleceğini ve bunun büyük savaştan sonra olacağını öğreniyoruz. Fakat Zeus ve Ares, bu savaşçının Deimos olacağını öngörüyorlar, Kratos gelmiyor akıllarına. Deimos'un tek şanssızlığı, üzerinde belirgin bir şekilde görülen doğum lekelerine sahip olması. Sparta'nın en bilinen adetlerinden olan Agoge (küçük yaştaki çocukların ailelerinin yanından alınıp korkunç bir askeri eğitime alınmaları) sırasında Ares ve Zeus, Deimos'u alıkoymaya karar veriyorlar. Küçük Kratos, bunu engellemeye çalışsa da Deimos'un Olimposlular tarafından kaçırılmasına engel olamıyor. Zaten koca koca Tanrılardan korktuğu için çok da bir şey yapamıyor. Ve Deimos, Ölüm Tanrısı Thanatos tarafından zindana atılıp işkence görmeye başlıyor. Aradan yıllar geçiyor. Kratos, Ares'i öldürüp tahtını ele geçiriyor ve yeni Savaş Tanrısı haline geliyor. Sonra gelip Athena fısıldıyor kulağına: "Unuttuğun geçmişini hatırlama vakti gelmedi mi sence de?"

Kratos'un geçmişini hatırlamasında işine en çok yarayacak olan alet edevatı yine yanında: Blades of Athena... Buna ek olarak, Arms of Sparta adı verilen ve Kratos'un komutan olduğu günlerden kalan kalkan ve mızrağını da kullanabiliyoruz. Ancak normal silahların ötesinde bir de Thera's Bane denen gücünüz var ki iki satır yazmazsam olmaz. Diğer oyunlardaki Rage olayına denk gelen Thera's Bane kalkan, zırh falan demeden düşmanları kıymaya çevirmenizi sağlıyor. Bıçak, mızrak gibi "delici, kesici" silahlarınızın yanında Atlantis'in Gözü, Boreas'ın Boynuzu ve Erinys'in Kamçısı gibi büyü güçleriniz de bulunuyor. Bu güçler yıldırım ya da fırtına gibi düşmanları toplu halde Hades'e yollamanızı sağlayan elemental büyüleri kullanmanıza yarıyor. Eh, silahlarınızı ve büyü güçlerinizi birlikte kullanmanız gerektiğini söylememe gerek yok sanırım. Oyunu bitirdikten sonraysa (serinin önceki oyunlarında da olan) çeşitli bonus bölümleri oynayabiliyorsunuz. Bu "arena" modlarının temel özelliği, Kratos'un müthiş savaşa yeteneklerinin (ve sizin sabrınızın) sınırlarını zorlamak. Bu bölümleri oynadıkça yeni kostümler ve bonus videolar açılıyor.

GoS, Chains of Olympus'tan daha uzun sürüyor. İçerik olarak çok fazlasını sunmasa da, bölüm tasarımları ve boss savaşları itibariyle serinin bir önceki PSP çıkarmasından daha çeşitli geldi bana. Bölümler son derece iyi tasarlanmış ve muhteşem görünüyor. GoW'un o sinematik kamera açıları da oyunun lezzetini artırıyor her zamanki gibi. Evet, yenilik yok ancak önünüzde upuzun bir oyun var.

KRAMPLAR GİRDİ PARMAKLARA

Açıkçası PSP'yi sevmeme rağmen, başında çok uzun süre kalınamadığının; kola, parmağa kramp soktuğunun farkındayım. GoS da aynı dertten muzdarip… Oyunu uzun süre oynamak isteseniz de kolunuzdaki karıncalanmaya engel olamıyorsunuz. Aslında oyunun kontrolleri hamlelerinize gayet iyi tepkiler veriyor ancak uzun süren kombolar ve boss savaşları, bedeninizde uyanmaya başlayan fiziksel rahatsızlıklar nedeniyle bir süre sonra keyifsizleşmeye başlıyor (ya da ben yaşlandım bilemiyorum). Bu arada hayır, buradan not kırmayacağım. PSP kullanan çoğu oyuncudan aynı tepkileri aldığım için görebileceğiniz bir yere not edeyim dedim bunu.

Oyunun belki de tek eksiği, beklenen gündemi yaratamamış olması. Bunda PSP'nin son demlerini yaşıyor olması ya da God of War adı altında yapılabilecek her şeyin tükenmiş olması yatıyor. Ama objektif olun; PSP hâlâ piyasadaki en gelişmiş mobil oyun cihazlarından biri, Ghost of Sparta da mobil platformlara çıkmış olan en iyi oyunlar arasında. Müthiş bir hikâye, müthiş bir oynanabilirlik ve harika grafikler… Bir God of War oyunundan bekleyebileceğiniz her şey Ghost of Sparta'da var. PSP sahipleri kaçırmasın.





Geçmiş bayramınız mübarek olsun.

Blades of Athena, rage modundayken bir başka oluyor.





→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Ready at Dawn → **Dağıtım:** Sony → **Sistem:** PSP → **Kutulu Fiyatı:** 79 TL → **Dijital İndirme:** PSN (44,99$)
→ **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** http://bit.ly/8RR0iG

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Sağda solda atıp tutanlara bakmayın, bizi dinleyin: PSP'nizle paylaşabileceğiniz en güzel anlardan bazıları Ghost of Sparta sayesinde olacak.

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

BU AY DİKKATİMİ ÇEKENLER

Geçenlerde bir gazetenin web sitesinde günün ana başlıkları arasında bir oyun haberi dikkatimi çekti: Haber *Call of Duty: Black Ops*'un hayal kırıklığı olduğunu ve oyuncuların 6/10 vermeyi yeğlediğini belirtiyordu. Haberin çıktığı gün Gamerankings ve Metacritic ortalamalarının %80'lerde olmasına takılmadım. Eksiklerine rağmen 6 puanın anıldığı bir yer görmemem de beni rahatsız etmedi. Bilakis mutlu oldum. Yalnızca birkaç yıl öncesine kadar "oyunlar öldürüyor", "oyun oynayan adamın cefakar eşi", "oyuncu asosyaldir" haberleri görürken bugün *Black Ops*'un hayal kırıklığı olduğu haberini okuyabiliyoruz. Bu medyamız için bir devrim sayılır. Oyunun kaç aldığı da umrumda değil. Acaba bu bir zihin ve vizyon değişikliği midir, yoksa metro duraklarına ve hava alanlarına uzanan reklamlardan pay kapma çabası mı?

Bu ay dikkatimi çeken diğer bir haber de online oyunculuğu kökünden değiştirmeye niyetli OnLive'ın ABD'de satışa çıkıyor oluşu. OnLive'ın sırrı PC olmadan kullanılan, streaming mantığına dayalı bir online oyun konsolu olmasında. Çalışmak için TV, internet bağlantısı ve kontrol ünitesi yeterli olan konsol, PC ve Mac oyunlarını sunucular üzerinde oynatırken, oyunda olan biteni bize video formatında yansıtacak. Başka ülkeleri bilmem ama olay Türkiye için bu noktada biraz kopuyor: Yansıyacak görüntünün kalitesi kullanılan TV'nin boyutuna paralel olacak. Bu 40 inçlik TV için en az saniyede 5 Mbit bağlantı gereksinimi demek. Sistem tek kişilik oyunlar için kiraya benzer bir sistemle çalışacağından iyi bir bağlantıyla enteresan bir hizmet olabilir. ABD'de 99 dolardan piyasaya çıkacak sistem 2011 itibariyle Avrupa'da da hizmete başlayacak.

STAR TREK'TE HAVA YİNE SİSLİ

Kötü esprili başlıktan güzel haber çıkarmak herkese kısmet olmaz. Cryptic Studios 9 Aralık'ta Star Trek Online'ın üçüncü büyük güncellemesini (Genesis) sunuculara yüklüyor. Sezon 3'ün beklenmesinin en önemli nedeni özelliği oyuncuların kendi görevlerini hazırlayarak diğer oyuncularla paylaşabilecekleri Foundry özelliğinin betaya çıkıyor olması. Bunun yanı sıra replay seçeneği ile önceki bölümleri tekrar oynayarak yeni ödüller kazanmak mümkün olacak. Bunun yanı sıra gemilerinize Borg teknolojisi gelirken "Special Task Force" görevleri ile geminize yeni özellikler ve görünüşler ekleyebileceksiniz. Geminizin görünüşünden memnunsanız görünüşü değiştirmeden bonuslardan faydalanabileceksiniz. Cryptic oyuncuları dinleyerek Sector Space'i elden geçirerek daha temiz ve gerçekçi bir görünüm sağlıyor. Bu güncellemeden sonrası için planlanan yenilikler arasında şunlar bulunuyor: Gorn karakterlerini kişiselleştirme imkânı, yeni yükleme ekranları (bol bol Eye Candy), C-Store eklentileri vs. Ah be güzelim, Foundry gibi bir modu ve diğer yenilikleri ana oyuna ekleseydin biz de bayıla bayıla anlatsaydık fena mı olurdu? "Oyuncular bir kere kaçınca kolay kolay dönmüyorlar" cümlesini kaç ayrı haberde kullanmalıyız? Unutmadan; umarım yeni eklentinin adı "Gene Tik" olur :)



NİCE YILLARA EVERQUEST 2

ABD sürümü Kasım 2004'te çıkan EverQuest 2 geçtiğimiz ay altıncı yaş gününü kutladı. Oyunun günümüze kadar geçirdiği değişiklerle ilgili ilginç hikâyeleri oyunun web sitesinde bulabilirsiniz. Gelecek yıl okula başlayacak oyunumuzun 7. ek paketi Destiny of Velious 11 Şubat 2011'de çıkacak. Oyunun özel hizmetleri ek ücretle satılan F2P sürümü EverQuest 2 Extended (EQ2X) ise denenebilir durumda.



GUILD WARS 2 GECİKİYOR GİBİ

NCSoft'un bugüne kadarki açıklamalarına göre Guild Wars 2'yi 2011 içerisinde bekliyorduk. NCSoft yönetim kurulundan Jaeho Lee'nin sunduğu 2011 yılı finans planları ise beklentimizin aksine 2012'yi işaret ediyor. Firmanın yeni oyunu Blade&Soul'un 2011'de test safhasında olacağı belirtilirken GW 2 için kesin bir ibare bulunmuyor.



GERİ DÖN, GERİ DÖN, NE OLUR GERİ DÖN

Square Enix'in başkanı Yoichi Wada'nın Yahoo Japonya'ya verdiği 30 Eylül tarihli bilgiye göre Final Fantasy XIV'ün satış adedi 630 bin. Wada (hayır mor renkli bir bey değil) açıklamasında FF XIV için önemli reformlar üzerine çalışıldığı ve oyuncuların güvenini geri kazanacaklarını belirtti. Bir kere küsen geri gelir mi tartışılır ama Mart 2011'de PS3'e çıkacağına göre adını temize çıkarmak için 3 ayı var diyebiliriz.



GUILD WARS 2
NEW YORK POST'DA

Oyun sektörünün büyümesiyle birlikte yapımcılar, alanı oyunla sınırlı olmayan medyaya da demeç vermeye başladılar. Buna son örnek Guild Wars 2'nin tasarım şefi Eric Flannum'un New York Post'a verdiği röportaj. Röportaj oyun dünyası ve hikâyesi, oyun motoru gibi konular üzerine döndüğünden uzun uzadıya detaya girmeyeceğim. Röportajda dikkat çeken iki nokta bulunuyor. Bunlardan ilki Sylvari ırkının kemiklerinin odundan ve saçlarının yapraklardan oluştuğu bilgisi. Bu nedenle "Sylvari'ler bitkidir ve bitkiler su ister" konusu gündeme gelecek gibi. Diğer bir yeni bilgicik World vs World özelliği üzerine. Flannum'a göre WvW bir strateji oyunu gibi düşünülebilir. Bu modda kule, maden, kereste imalathanesi ve kale gibi noktalar ele geçirilmeye çalışılacak. Bu arada hammadde toplanırken tek kişilik ve grup görevleri tamamlanmaya çalışılacak. Bir hafta sürecek maratonun sonunda kazanan açıklanacak. Röportajda dikkat çeken diğer bir noktaysa Flannum'un "WoW'dan oyuncuları nasıl çekmeyi düşünüyorsunuz?" sorusuna cevabı: "WoW'dan ya da başka bir oyundan oyuncu çekmek zorunda olduğumuzu düşünmüyoruz. Bizim oyunumuzun aylık ücreti olmadığından istedikleri zaman oynayabilir, özel oyun event'lerine katılabilirler." Haberin tamamını www.nypost.com'da okuyabilirsiniz.





GEYİĞE LOGIN

Uzun bir geyik muhabbetinin son demleri.

Serpil: Haha bu espriyi yaptığın kaçıncı kişiyim, SÖYLE!
Göker: Benim için ilksi... Kem küm; hayatımda başka espri yo..
S: Adisin Göker :)
G: Give my letters, take your letters, I am going to my mom's home
Serpil: i didn't like your father either
G: Haha! Bana 1 yıllık Geyiğe Login verdin, I used you and left like a tissue
S: Ahahah, asshole!
G: As whole!
S: Ah Göker ya.
G: Keh keh.

BSG ONLINE
BETA BAŞLIYOR

Bigpoint, Kasım itibariyle ücretsiz tarayıcı oyunu Battlestar Galactica Online'ın kapalı beta testine başladı. Test katılımcıları İnsan veya Cylon olarak tutorial ile oyuna başlayacaklar. Açık beta bu haberin yayınlanmasıyla aynı dönemde başlayacak.

KISA KISA
KISA...

> EA, Star Wars: The Old Republic'in dağıtımını LucasArts'dan kendi üzerine aldı.
> Warhammer Online'ın karakter transferi ve binek satımı gibi işlemlerini artık EA Store'dan yapabilirsiniz.
> Bir sürü F2P gelirken eskiler atlansa ayıp olurdu. EA, bu hamlesinden habersiz olan yeni oyuncuların alışması için tarayıcı oyunu Lord of Ultima'ya iki yeni dünya ile başlattı. Daha eski oyuncular içinse Forge of Virtue güncellemesi hazırlanıyor.
> OGame'de birkaç evrenin birleştirilmesine karar verildi. Exodus fazı adındaki birleşmeler başlayınca oyuncu verileri, hammaddeler, gezegenler ve donanmalar kopyalanmaya başlanacak. Birleşme tarihiyle ilgili henüz kesin bir tarih yayınlanmadı.
> Aion 2.1 yaması ile eşya düşme yüzdeleri önemli derecede arttı.
> CCP Games şu aralar hararetle Eve Online ek paketi Incursion üzerinde çalışıyor. Paket hakkında fikir sahibi olmak isteyen oyuncular Singularity test sunucusunda deneyebilirler.

ÖMÜR BOYU ŞAMPİYON OLMAK

Champions Online gelecek yıl F2P'ye dönüşecek olmasına rağmen Cryptic Studios oyunun ömür boyu üyeliğini (300 dolar) yeniden satışa sundu. Bu paketle birlikte oyun ve ek ücretle satılmaya başlanacak tüm eklentiler satılıyor olacak.







YILDIZ KAPILARI
KAPANDI

MGM, Cheyenne Mountains'dan Stargate lisansını geri aldı. Böylece 2006'da duyurulan proje resmi olarak son buldu. Oyunun yapımı başlamadan önce Avusturyalı yapımcı Jowood ile sıkı bir lisans kavgasına girmiş ve sonucunda yapıma başlanmıştı. Online oyunların Duke Nukem Forever'ı olarak adlandırılan Stargate Worlds hakkında TV dizisinin yapımcılarından Brad Wright "korkunç bir utanç" tanımını kullanmıştı.



ER MEYDANINA ÇIKMAYA HAZIR MISINIZ? – DAMLA PINAR GÖK

SPAWN VE HEATON İSTANBUL'DA

ESL Türkiye'de ödüllü liglerin sonuna yaklaştığımız şu günlerde "ilk 3" heyecanı da giderek artıyor. Toplam 25.000 lira değerindeki ödüllerin dağıtılacağı Leadtek Counter-Strike, Exper Starcraft II, Asus FIFA 10, Kingston Call of Duty 4, Lenovo Wacraft III ve Trackmania Nations Forever liglerinde yaşanan son dakika çekişmelerini, biz de oyuncularla birlikte aksiyon filmi izler gibi takip ediyoruz. Nefesler tutuldu, herkes 25 Aralık'ı bekliyor. Bakalım 6 aylık bu yoğun ama çok eğlenceli maratonun sonunda birbirinden güzel ödüller kime gidecek.

Liglerin ve turnuvaların dışında, bu ay ESL Türkiye'de oyunculara çok büyük bir başka sürprizimiz var. Hani ilk gün, ESL Türkiye'yi tanıtırken "dünyaca ünlü oyuncularla turnuvalarda birlikte oynama fırsatı ESL Türkiye'de sizleri bekliyor" demiştik ya, bunu bir adım ileri götürüyoruz. Dünyaca ünlü Counter-Strike oyuncuları Emil "HeatoN" Christensen ve Abdisamad "SpawN" Mohamed tarafından tasarlanan BenQ XL2410T monitörün lansmanında, bu iki efsanevi isimle "karşı karşıya" Counter-Strike oynamak ister misiniz?

Peki nasıl olacak bu? 6 Aralık tarihinde ESL Türkiye'de online olarak gerçekleşecek BenQ Counter-Strike 1on1 turnuvasında ilk 2 sırayı paylaşan oyuncular, Point Otel Barbaros bünyesinde açılan Türkiye'nin ilk dijital oyun merkezi The Game'de gerçekleşecek lansmanın özel davetlisi olarak HeatoN ve SpawN'la karşı karşıya Counter-Strike oynama fırsatına sahip olacak. Oyun ve turnuva dünyasında efsane haline gelmiş iki oyuncuya kafa tutmak kolay değil tabii ki, ama bu fırsat insanın karşısına hayatı boyunca sadece bir kez çıkar. Bundan



40 yıl sonra torunlarınıza (evet, 40 yıl sonra da hâlâ Counter-Strike oynanıyor olacak), "hiç unutmam sene 2010, HeatoN ve SpawN İstanbul'a gelmişlerdi" cümlesiyle başlayan bir hikâye anlatmak ister misiniz? Bu özel günde yer almak, HeatoN ve SpawN'la karşı karşıya Counter-Strike oynamak, Türkiye'deki tüm oyuncuların tanıdığı bir isim haline gelmek ve birbirinden güzel BenQ hediyelerini kazanmak istiyorsanız tek yapmanız gereken 6 Aralık 2010 tarihinde başlayacak BenQ CS 1on1 Cup'a katılmak! (http://www.esl.eu/tr)



BENQ CS 1ON1 TURNUVA ÖDÜLLERI:

1. Oyuncu: BenQ G922HDAL LED Monitör ve SpawN/HeatoN karşılaşması
2. Oyuncu: BenQ C1450 Fotoğraf Makinesi ve SpawN/HeatoN karşılaşması
3. Oyuncu: BenQ C1250 Fotoğraf Makinesi





HWA YOLUNA DEVAM EDİYOR

Bu ay ESL sayfalarına Call of Duty'nin en ünlü takımlarından biri olan ve yeni kurdukları Counter-Strike takımıyla da adından söz ettirmeyi başaran Hardware Arena'nın (HWA) menajeri Sinan Yamuç konuk oldu.

Öncelikle biraz HWA'dan bahseder misiniz? Nasıl kuruldu takım, bugünlere nasıl geldiniz?
Counter-Strike takımı olan Dynasty'nin Call of Duty ekibi olarak oyun hayatına başlayan HWA, daha sonra X-Factor olarak tek başına yoluna devam etti. Elde ettiğimiz başarılara rağmen gerekli desteği bulamadığımız için farklı bir adım atarak, adını Overclock takımı ile duyurmuş olan Hardware Arena bünyesine katıldık. Bir yılı aşkın süredir de hep daha fazlasını amaçlayarak yola devam ediyoruz.

Call of Duty üzerine kurulan oyun takımımızın yanında Counter Strike 1.6, Starcraft 2, Fifa 11, Trackmania gibi yakından tanıdığımız multiplayer oyunlarında da ekip olarak yarışıyoruz. En son League of Legends ekibini bünyesine katan takımımız, yakın bir zamanda da Point Blank oynayan arkadaşlarla birlikte olacak.

Takımımız hem yurtiçi hem de yurtdışı organizasyonlarda offline veya online olarak tüm yarışmalara katılmaya özen gösteriyor. Bunların en büyük ve yakın örneklerinden biri, geçtiğimiz mart ayında katıldığımız Crossfire Intel Challange 7 organizasyonu. Amerika da dahil olmak üzere Avrupa'nın her yerinden 48 takımın katıldığı Call of Duty turnuvasında yer alan tek Türk ekibiydik. Bunun yanında röportajı yaptığımız sıralarda Counter-Strike ekibimiz de İsveç'teki DreamHack turnuvasında yarışmaya hak kazanmış tek Türk takımı olarak bizleri temsil ediyor.

Takım olarak ilerisi için hedefleriniz neler?
Yurtiçi organizasyonlarda birçok turnuvadan birinci olarak ayrılan ekibimizin ilk hedefi, HWA Gaming Team olarak, öncelikle yaşadığımız finansal zorlukları aşmak olacak. Her ay yurtiçi ve yurtdışı oyun sunucularına verdiğimiz ücretlerin yanında, hem yurtiçinde hem de yurtdışında mücadele edebilmek, turnuvalara katılabilmek için maddi anlamda ciddi sponsor desteğine ihtiyaç duyuyoruz. Bu destekle başarının tüm oyun ekibine yansıyacağını ve daha kalıcı olacağını düşünüyorum.

ESL hakkındaki düşünceleriniz neler?
Hepimizin zamanında gıpta ederek baktığı ESL, bizlere multiplayer alanında her türlü oyunda çok güzel bir turnuva sistemi sunuyor. Oturmuş yapısı, ödüllü turnuvaları ve etkili kadrolarıyla e-Sports için kesinlikle vazgeçilemeyecek bir yapı. Bu yüzden biz Türk oyuncuları, ESL gibi bir platforma önem vererek, sponsor olabilecek firmaların dikkatini çekmeliyiz. Son olarak, ESL gibi platformlarda ve her daim rekabetin yaşanabileceği ender yerlerde bizlere destek olan kişi ve kurumlara teşekkür ediyorum ve tabii ki bu tip desteklerin artmasını diliyorum.







ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

EXPER STARCRAFT II LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Exper Action Desktop Bilgisayar
2- Exper Karizma Notebook
3- Intel Core i7 İşlemci 860
4- Intel Core i5 İşlemci 750
5- Intel Core i3 İşlemci 540

LEADTEK COUNTER-STRIKE 1.6 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Leadtek Winfast GTX470 Ekran Kartı
2- 5 adet Leadtek Winfast GTX460 Ekran Kartı
3- 5 adet Leadtek Winfast GTS250 Ekran Kartı

KINGSTON CALL OF DUTY 4 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Kingston 6GB DDR3 Bellek Kiti
2- 5 adet Kingston 4GB DDR3 Bellek Kiti
3- 5 adet Kingston 2GB 800MHz DDR2 HyperX Bellek Kiti

LENOVO WARCRAFT 3 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Lenovo IdeaPad Y560
2- Lenovo IdeaPad U350
3- Lenovo IdeaPad S10-2 Netbook

ASUS FIFA 2010 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Asus ENGTX480 Ekran Kartı
2- Asus ENGTX470 Ekran Kartı
3- Asus ENGTX465 Ekran Kartı

TRACKMANIA NATIONS FOREVER LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Saitek R660GT Force Feedback Direksiyon
2- Saitek R440 Force Feedback Direksiyon
3- Saitek R440 Force Feedback Direksiyon





lenovo LEADTEK intel
ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection Kingston TECHNOLOGY exper

BALTALAR ELİMİZDE FAMAS BELİMİZDE -KAAN ÖZGÜNAY

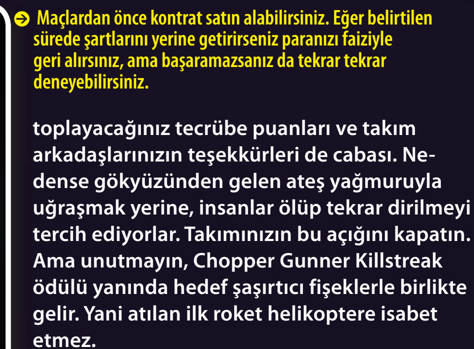
Call of Duty: Black Ops Multiplayer Rehberi

Sezar'ın hakkı Sezar'a, Modern Warfare 2'nin multiplayer'ı bizleri aylarca çok eğlendirmişti; ama ciddi eksiklikleri de vardı. Bir türlü düzeltilmeyen oyun açıkları, sınıf/silah dengesizlikleri, lag sorunları, matchmaking zorunluluğu derken Modern Warfare 2, seriye getirdiği yeniliklerden çok hatalarıyla anılır oldu. Lafı uzatmadan şunu söyleyebilirim ki; Black Ops "olmuş" bir oyun. Treyarch bir önceki oyunda gördüğü her hatayı tespit edip ortadan kaldırmış ve serinin sıkı takipçilerinden gelen çoğu tavsiyeyi de dinlemiş. Bu sefer Modern Warfare 2'de karşımıza çıkandan çok daha farklı bir multiplayer tecrübesiyle karşı karşıyayız. Bu seneyi MW2 oynayarak geçiren oyuncuların yeni oyun modlarına ve para sistemine alışması zaman alabilir ama umarım bu rehber bu geçişin sizin için olabildiğince sorunsuz ve eğlenceli olmasını sağlar. Bandanalarınızı takın, savaş boyalarınızı sürün ve silahlarınızı kontrol edin. Hazırsanız başlayalım!

GENEL TAKTİKLER

- Black Ops, özellikle Deathmatch modlarında, etrafta amaçsızca koşturursanız aniden ölebileceğiniz bir oyun. Haritada gördüğünüz ilk kırmızı noktaya doğru depar atmaya başlarsanız, hem kolay av olursunuz hem de en fazla 2 dakika boyunca hayatta kalabileceğinizden oyundan pek keyif alamazsınız. Düşmanın son görüldüğü yere kafadan dalmak yerine yan yolları kullanıp alanı sarmaya çalışın. Şansınız yaver giderse arkasını kollamayı unutan birkaç keskin nişancıyı da kolaylıkla alabilirsiniz.

- Black Ops'ta, daha önce hiçbir Call of Duty



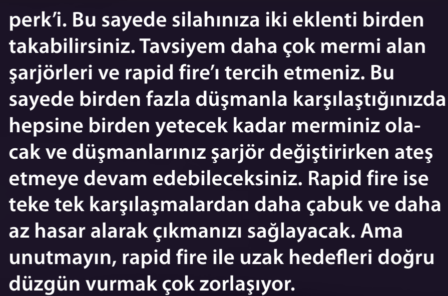
Maçlardan önce kontrat satın alabilirsiniz. Eğer belirtilen sürede şartlarını yerine getirirseniz paranızı faiziyle geri alırsınız, ama başaramazsanız da tekrar tekrar deneyebilirsiniz.

oyununda olmayan kendini yere atma özelliği var. Düşmanla karşı karşıyayken bu numarayı yapmaya kalkışırsanız muhtemelen kurşunlara kafa atarsınız. Ama ateş altındayken kafasını kaldıramayanların olduğu bir odaya ya da arkasına saklandıkları siperlere doğru koşup son anda kendinizi yere atarsanız, düşmanlarınız ne olduğunun farkına varmadan en az ikisini indirebilirsiniz.

• Hızlı şarjör değiştirmenizi sağlayan Sleight of Hand perk'ini almadıysanız, şarjör değiştirirken her zaman siper alın veya takım arkadaşlarınızın arkasına doğru geçin. Bunları yapmak için yeteri kadar vaktiniz yoksa da bıçak veya silah kullanın. 3 kişiyi vurduktan sonra köşeyi dönen bir dördüncüye kurban gitmek kadar saç baş yoldurtan bir şey daha yoktur. Ateş edemeyecek durumdayken, etrafta arkanızı kollayacak birilerinin olmasına dikkat edin.

• Black Ops'u oynadığınız süre içerisinde iyi ve kötü günleriniz olacak. Bir maçta üst üste skor yaparken diğerinde vurma/ölme oranınız yerlerde sürünebilir. Moralinizi bozmayın ve kötü giden maçlarda, oyunu tamamen bırakıp rastgele koşuşturmak yerine killcam'leri izleyerek hatalarınızdan ders almaya çalışın.

• Submachine sınıfını seviyorsanız silahların hakkını verecek şekilde oynayın. Bu tip silahların şarjör değiştirme hızları fena değildir, bu yüzden de Sleigh of Hand'e pek ihtiyacınız olmaz. Asıl işinize yarayacak şey Warlord perk'i. Bu sayede silahınıza iki eklenti birden takabilirsiniz. Tavsiyem daha çok mermi alan şarjörleri ve rapid fire'ı tercih etmeniz. Bu sayede birden fazla düşmanla karşılaştığınızda hepsine birden yetecek kadar merminiz olacak ve düşmanlarınız şarjör değiştirirken ateş etmeye devam edebileceksiniz. Rapid fire ise teke tek karşılaşmalardan daha çabuk ve daha az hasar alarak çıkmanızı sağlayacak. Ama unutmayın, rapid fire ile uzak hedefleri doğru düzgün vurmak çok zorlaşıyor.



• Bu taktik Sinan Akkol'dan geliyor. İkincil silahınız için tabanca seçmek yerine roketatarlardan birini tercih ederseniz, gökyüzünde avare avare dolaşan casus uçaklarını ya da helikopterleri kolaylıkla indirebilirsiniz. Bu sayede toplayacağınız tecrübe puanları ve takım arkadaşlarınızın teşekkürleri de cabası. Nedense gökyüzünden gelen ateş yağmuruyla uğraşmak yerine, insanlar ölüp tekrar dirilmeyi tercih ediyorlar. Takımınızın bu açığını kapatın. Ama unutmayın, Chopper Gunner Killstreak ödülü yanında hedef şaşırtıcı fişeklerle birlikte gelir. Yani atılan ilk roket helikoptere isabet etmez.

• Sinan Akkol'dan bir taktik daha. Diyelim ki rakiple karşı karşıyasınız ve mermileriniz bitti. Sleight of Hand yoksa şarjör değiştirmeyi aklınızdan bile geçirmeyin. Böyle bir durumda ya silahınızı çekip nişan almadan ateş etmeye devam edin (tavsiye etmiyorum), ya da yanınızda bir adet Tomahawk bulundurun ve o sırada düşmanınıza fırlatın. Hedefini tek atışta indiren bu bıçakları daha sonra yerden geri toplayabilirsiniz.

• Biraz alçakça bir numara ama yardım paketlerini tuzak olarak kullanabilirsiniz. Hiçbir oyuncu sahipsiz duran bir yardım paketine doğru hamle yapmadan edemiyor. Paketin düştüğü yere saklanıp gelenleri indirebilir, sonra da paketinizi rahatça açabilirsiniz.

• Tactical insertion doğru ellerde çok tehlikeli olabilir. Haritanın kuytu köşelerini ve kamp noktalarını düşmana kaptırmak istemiyorsanız, yattığınız yere bu güzel cihazlardan bir tane



MW serisinin "noob-tuber"larını hatırlıyorsunuz değil mi? Onları boşverin, artık silahınızla kelimenin tam anlamıyla alev kusabileceksiniz.

Şu elimde görmüş olduğunuz fırlatılabilir balta, piyasada 2000 COD puanı, ben size 1500'e veriyorum. Bana gelişi zaten 1600.





Call of Duty: Black Ops Multiplayer Rehberi

Açaydım kollarımı, düşme diyeydim...

Belli bir seviyeden sonra silahınızdaki amblemi, kamuflajınızı hatta yüz boyanızı bile kendiniz hazırlayıp kullanabiliyorsunuz. Köşeyi dönünce şöyle biriyle karşı karşıya geldiğinizi düşünsenize...





bırakıverin. Hedef bazlı çatışmalarda (sabotage, HQ, Domination ve Capture the Flag) ise takımınızın en az iki üyesinin kullanacağı TI özelliği sayesinde stratejik noktalara ardı arkası kesilmeyen baskı uygulayabilir ya da savunmanız gereken yerleri geri çekilmeden koruyabilirsiniz. Yeter ki rengârenk parlayan bu şeyleri kolay görülebilecekleri yerlere koymayın ve düşman TI'larına karşı tetikte olun.

• Concussion bombaları, flashbang'lerden daha çok işinize yarayabilir. Bu bombalar hedefi sersemletir ve tepki sürelerini uzatır. Flash yüzünden kör olan düşmanlar sağa sola ateş ederek hâlâ sizi vurabilirler ama concussion yiyen sersemlemiş bir oyuncu en az 2-3 saniye kontrolü sağlayamaz. Bu da sizin için müthiş bir avantaj demektir. Eğer mümkünse, sersemlemiş düşmanları vurmak yerine bıçaklayıverin. Ellerinden hiçbir şey gelmeden, koşarak üzerlerine doğru gitmenizi izlesinler.

• Susturucu taksanız, hatta ninja perk'iyle dolaşsanız bile birini vurduğunuz anda yeriniz belli olur. Ya avınız killcam'i izleyip nerede olduğunuzu tahmin eder ya da arkadaşlarını gösteren yeşil okun haritadan kaybolduğunu görenler bir şeylerin ters gittiğini anlayıp peşinize düşerler. Böyle durumlarda, düşman hattına çok yakınsanız siper arkasına geçerek gelenleri tuzağa düşürün. Kendi takımınıza yakınsanız da hep birlikte hareket edin, düşmanlara tek başınıza yakalanmayın.

• Üst seviyede açılan silah bir öncekinden daha iyi olacak diye bir kural yok. Alışverişe çıkmadan önce ihtiyacınız olan şeylerin listesini çıkarın. İhtiyacınız yoksa da paranızı saklayın.

• Flag Runner'da önemli olan kimin daha çok düşman vurduğu değil, kimin daha kurnaz olup daha çok bayrak çaldığıdır. Takımınızın bir bölümü bayrağınızı korumalı ve çalındığında peşine düşmeli. Diğer bölümü de karşı takımın bayrağı çalıp geri getirmekle uğraşmalı ve bu iki iş birbirine karışmamalı. Yani bayrak sizdeyken kendi bayrağınızı taşıyan adamı vurmaya çalışırsanız ve bir de üstüne ölürseniz, karşı takım bedavadan skor yapmış olur. Bayrağı kaçırırken Lightweight ve Marathon'dan şaşmayın, ağır silah da taşımayın. Böylece düşmanlarınız nişan alıp ateş etmeye başlayana kadar siz Road Runner hızıyla ortamdan tüymüş olursunuz.



WAGER MODLARI

Black Ops'un seriye getirdiği en büyük yenilik belki de Wager modları. Tüm oyuncular, tıpkı pokerde olduğu gibi her tur başında ortaya belli bir miktar para koyuyor ve toplanan bu paralar maç sonunda skor tablosunun en üstündeki üç oyuncu arasında dağıtılıyor. Geri kalan oyuncularsa birer bardak soğuk su içip sinir krizi geçiriyorlar. Eğer yenilmeyi kaldıramayan biriyseniz bu moda hiç bulaşmayın. Sticks&Stones oynarken ve skor tablosunun en tepesindeyken, nereden geldiğini anlamadığınız bir balistik bıçakla ölüp maç başında ortaya koyduğunuz puanları kaybetmek bünyenizde hiç hoş olmayan değişiklikler yaratabilir.

Wager modundaki dört oyun tipinden her birinin farklı kuralları var ve uygulanabilecek taktikler de oyuna ve haritaya göre değişiyor. Yapacağımız şey, her oyun tipini ayrıntılı şekilde açıklayıp genel taktikler vermek olacak. Böylece 2-3 Team Deathmatch maçından kazandığınız puanı kısa sürede katlayabilirsiniz.

ONE IN THE CHAMBER

Bu oyun tipinde herkes tek bir tabanca ve tek bir mermiyle başlar ve tüm oyuncular tek mermiyle ölebilir. Her oyuncunun üç kez ölme hakkı var. Rakibinizi vurursanız bir mermi daha kazanırsınız. Mermilerinizin tümünü harcarsanız da bıçağınıza güvenmek zorunda kalırsınız. Bu basit kurallar, One in the Chamber'da oyuncular arasında çok heyecanlı bıçak kapışmalarının yaşanmasına neden olabiliyor. Şöyle bir sahne hayal edin: Rakibiniz tam karşınızda ve size nişan almak üzere. Birbirinize doğru koşup ateş ediyorsunuz ve ikiniz de ıskalıyor. Mermileriniz bitti ve bıçaklarınızı çekip hamle yapmak üzeresiniz. O an ne yapacağınızı bilmezseniz ve heyecandan eliniz ayağınız birbirine dolaşırsa çok kolay bir av haline gelirsiniz.

Hareket eden bir hedefi tek atışta tutturabilecek oyuncu sayısı az olduğu için skorlar genelde bıçak kullanarak yapılıyor. Bu modda en büyük avantaja, bıçaklama tuşunu V yerine daha rahat edebileceğiniz başka bir tuşa atarsanız (E gibi mesela) sahip olursunuz. Rakibinizle karşı karşıyayken mesafenizi koruyun ve zorda kalmadıkça ilk hamleyi yapmayın. Bırakın ilk ıskalayan o olsun, kendini toparlayıp yeniden saldırmaya hazır olana kadar çoktan işini bitirmiş olursunuz. Eğer köşeyi dönüp de düşmanla burun buruna gelirseniz paniğe kapılıp tetiğe asılmayın, hemen bıçak atın.

Hareket ederken mümkün olduğunca ateş etmemeye çalışın. Zaten tek merminiz var, onu da kör bir atışla harcayıp savunmasız kalmak istemezsiniz. Kovaladığınız kişi sizi henüz görmediyse, sabit olduğu bir anı bekleyip nişan alın ve bu şekilde ateş edin. Size gördüyse de



hızlı hareketler yaparak ıskalamasını sağlayın ve yanına yaklaştıktan sonra bıçağınızı çekin. Nişan almakla o kadar meşgul olacak ki panikleyip bıçağını çekmeyi unutacaktır.

Son olarak, bu tip maçların en büyük avantajı bağlantı hızıdır. Ping'iniz diğer oyunculara göre yüksekse işiniz zor demektir. Reflekslериniz normalden daha hızlı olmalı ve hareket halindeki düşmanları vurmaya çalışmak yerine peşlerinden koşup bıçaklamaya çalışmalısınız. Sakın "aaa bağlantım çok kötü, çıkayım ben" deyip de oyuna koyduğunuz parayı heba etmeyin. En azından şansınızı deneyin.

STICKS&STONES

Bu modda bir adet patlayıcı ok atan tatar yayınız ve balistik bıçağınız var. Balistik bıçakla vurulan oyuncu, anında skor tablosunun en altına düşüyor. Yani maçın son anlarında tam da krallığınızı ilan etmek üzereyken, bir anda sonuncu olabilirsiniz. Bunun haricinde tatar yayları gerçekten de çok tehlikeli, patladıklarında alan etkili hasar verebildikleri için tek atışta birden fazla düşmanı indirebiliyorlar. Ok herhangi bir oyuncuya isabet etmese bile, yakınlardaki rakipleriniz kaçacak yer bulamazlarsa patlamada ölebilirler. Bu özelliği yararınıza kullanın. İlla oku birilerine saplayacaksınız diye bir kural yok. Düşmanın ne tarafa doğru kaçtığını izleyip koşu mesafesinin birkaç metre önüne nişan alın. Aynısı sizin için de geçerli. O yüzden asla sabit bir yönde koşmayın ve her zaman farklı taraflara doğru hamle yapıp rakibinizin ıskalamasını sağlayın.

Balistik bıçaklarsa bambaşka bir hikâye. Özellikle maçın sonlarına doğru bu ufak silahlara karşı çok daha dikkatli olmanız gerekiyor, çünkü vurulduktan sonra yeterli zamanınız yoksa ilk üçe girmeniz çok zor hale geliyor. Oyun süresi boyunca her zaman hareket halinde olun. Depar atın, eğilin, kendinizi yere atın, kalkıp tam ters yöne doğru koşmaya başlayın, aniden ara sokaklardan birine dalın. Bir oyuncuyla çatışma halindeyken üçüncü bir rakibin ortaya çıktığını görürseniz ortamdan uzaklaşın, bırakın birbirlerini yesinler. Son kalana da bıçağınızı kullanarak skor tablosunun en sonuna doğru tek yönlü bir bilet kesin.

Son olarak, oklardan biri isabet ederse yapabileceğiniz iki şey var. Okun sahibi yakınlardaysa adama doğru depar atın ve ölürken onu da yanınızda götürün. Ulaşamayacağınız mesafedeyse de, diğer oyunculardan uzağa doğru kaçın. Böylece bir taşla iki kuş vurmasını engellemiş olursunuz.

GUN GAME VE SHARPSHOOTER

Gun Game ve Sharpshooter aslında birbirine oldukça benzer modlar. Gun Game'de herkes en basit silahtan başlıyor ve adam vurdukça bir sonrakine geçiyor. Rakibinizi bıçaklarsanız, onu bir önceki silaha geri yollarsınız. Son silaha ilk ulaşan da kazanır. Sharpshooter'daysa herkes rastgele seçilen aynı silahla başlıyor ve düzenli aralıklarla silahlar değişiyor. Sharpshooter'ın farkı, vurduğunuz her oyuncudan sonra bonus perk kazanmanız. Sleight of Hand'le başlayıp Lightweight ve Steady Aim Pro'yla devam eden bu seri sayesinde rakiplerinize karşı büyük avantajınız oluyor.

Diğer modların aksine Gun Game ve Sharpshooter'da hainlikler ya da bel altı vuruşlar yok. Olay tamamen sizin yeteneğinize ve reflekslerinize kalmış. Tabanca ve otomatik silahlarda çok iyisiniz diyelim ve hızlı bir şekilde keskin nişancı tüfeklerine kadar geldiniz. Ama bu tip silahları kullanırken ne zaman durup nişan alacağınızı, ne zaman nefesinizi tutacağınızı veya ne zaman körlemesine tetiğe basacağınızı bilmiyorsanız daha ileriye gidemezsiniz. Bu mod sizi tüm silah tiplerine alışmanız ve hızlıca skor yapmanız için zorluyor. Gun Game'de aynı silahlar aynı sırayla karşınıza çıkıyor, ama Sharpshooter'da durum bu böyle değil ne yazık ki. Roketatarlarla kapışırken birdenbire herkesin eline susturuculu tabancalar gelebiliyor. Başarılı olabilmek için, oyundaki tüm silahları etkili şekilde kullanabilmeniz gerekiyor.





ALPHA, BETA, CATA -CAN ARABACI

World of Warcraft: Cataclysm

Önümüzdeki ay tabii ki Azeroth'un her karışından yeni haberlerle çıkacağız karşınıza, o kadarıyla da kalmayacağız, bu yeniden şekillenen dünyanın notunu da vereceğiz. Şimdiden Oyungezer ofisinde "kim yazacak" konulu şiddetli fikir ve tekme münakaşalarına neden olan Cataclysm için son beta yazımıza buyurun. O topraklarda dolaşacaksanız burada yazanlara ihtiyacınız olacak.

Mount Hyjal

Molten Core'da yenilgiye uğratıp Ateş düzlemine geri postaladığımız elemental lordu Ragnaros geri dönüyor. Hem de oldukça kızgın bir şekilde. 80. seviyedeyken gidebileceğiniz iki bölgeden biri olan Hyjal'a Moonglade'den giriş yapar yapmaz ilk gördüğümüz şeyin Deathwing'in Ragnaros'u Hyjal'a getirişi olması işlerin ciddiyetini belirtir durumda. Ateş elementlerinin Hyjal'ı istilasını engellemeye çalıştığımız görev dizisi boyunca phasing sisteminin yoğun şekilde kullanıldığına tanık olacağız. Sürekli değişen bölgeler aynı zamanda Hyjal'a diğer bölgelere göre dinamik bir hava da kazandırıyor.

Hyjal'daki asıl hedef Ragnaros'un istilasını durdurmak olsa da oldukça önemli başka görev dizileri de bulunmakta. Twilight Hammer'ın içerisine sızıp onları içeriden sabote etmek ve Kadimler Savaşı sırasında ölmüş olan çoğu yarı-tanrıyı tekrar hayata döndürmek gibi oldukça epik görev dizilerine şahit olacağız. Oyun çıktığında ulaşılabilir halde olmasa da 4.1.0 yamasıyla Ragnaros'la son karşılaşmamızı yapacağımız Firelands raidine bu bölgeden ulaşabileceğiz.





Vashj'ir

80. seviyedeyken gidebildiğiniz iki bölgeden diğeri ise Vashj'ir. Vashj'ir'in Cataclysm'in oyuna dahil ettiği en "değişik" bölge olduğunu söylersek haksız çıkmayız sanırım. Tamamen su altında olan bu bölge, oyuna aynı zamanda yeni su altı oynanış mekanikleri de getirmiş durumda. Bu bölgedeki asıl amacımız Su Elemental Lordu Neptulon'un gücünü ele geçirmeye çalışan Naga'ları durdurup Neptulon'a yardım etmek.

Vashj'ir'da bulunduğunuz sürece su altında daha rahat hareket etmemizi ve nefes almamızı sağlayan geliştirmeler, yüzen binekler ve hatta denizaltılar bu bölgedeki ulaşımı oldukça hızlandırıyor. Vashj'ir toplamda 2 adet zindana sahip olacak, ancak bu zindanlardan sadece Throne of Tides oyun çıktığında ulaşılabilir halde olacak. Abyssal Maw zindanı 4.1.0 yamasıyla birlikte gelecek ve Throne of Tides'ın hikayesini devam ettirecek.

Deepholm

Deepholm, aslında Deathwing'in Grim Batol'daki savaşı kaybettikten sonra çekilip yaralarını sardığı elemental düzleminin ta kendisi. Deathwing Azeroth'u yerle bir etmek üzere Deepholm'dan ayrılırken bölgenin ortasındaki tapınakta bulunan ve tüm elemental dengeyi sağlayan World Pillar'ı kırınca Deepholme'un Azeroth ile çarpışma riski ortaya çıkıyor. Azeroth üzerinde görülen yoğun elemental artışının nedeni de bu ve eğer World Pillar'ın üç parçasını da bulup onararak Azeroth ve Deepholm'u yok olmaktan kurtarmak buradaki asıl görevimiz.

Deepholm'a giriş yapmak için 82. seviye olduğumuzda Stormwind/Orgrimmar'daki portalı kullanıyoruz. Geçtiğimiz portal bizi Maelstrom'un ortasındaki ufak bir adaya bıraktıktan sonra ise Maelstrom'un tam ortasından Deepholm'a giriyoruz. Deepholm, Stonecore adında bir adet zindana da ev sahipliği yapıyor.


Deepholm

Twilight Highlands

Twilight Highlands
Twilight Highlands, bir nevi Cataclysm'in Icecrown'ı olacak. Deathwing'in yandaşı olan Twilight Hammer'ın ana üssü burada ve bu bölgedeki bazı görevler bizzat Deathwing'i içerdiğinden oldukça renkli geçiyor. Deathwing'in yanı sıra bölgede Old Godlardan birinin hizmetkarına ait bir iskeletin kazısının yapılması, burada gelişen hikayenin bir noktada Old Godlarla da kesişebileceğine işaret ediyor.

Twilight Highlands'te bulunan Grim Batol, Cataclysm'e kadar kırmızı ejderhalar tarafından korunuyordu hatırlarsanız. Yıkımın ardından Twilight Hammer ve Deathwing'in siyah ejderhaları kırmızıları bu bölgeden kovmuş ve bölgeyi ele geçirmiş durumda. Kırmızı ejderhalar tarafından göreve çağrılan bizler de bu bölgeye ayak basarak hem Twilight Hammer kültistlerinin hem de Deathwing'in planlarına engel olmak için bir kez daha hayatımızı ortaya koyacağız. Twilight Highlands, bir adet zindan (Grim Batol) bir adet de raide ev sahipliği yapıyor olacak. Bastion of Twilight adlı raidde hem Twilight kültistlerine liderlik eden Cho'gall'a, hem de Deathwing'in çarpık yaratımı olan Twilight ejderhalarına karşı savaşacağız. (hayır, bunlar güneş ışığında parlamıyor merak etmeyin) Cho'gall'ı heroic modda yenebilirsek de gizli bir boss'u açmış olacağız, ki kendisi Deathwing'in hayatta kalan tek tük eşlerinden (nasıl öldüklerini sormayın!) biri olan Sinestra'nın ta kendisi!

Twin Peaks
Twilight Highlands içerisinde bir de yeni Battleground getirmeyi ihmal etmiyor. Twin Peaks, aynı Warsong Gulch gibi 10'a 10 oynanan bir Capture the Flag (CTF) yani bayrak kapmaca yarışı. Wildhammer cüceleri (Alliance) ve Dragonmaw orkları (Horde) arasında geçecek bu savaşta amaç rakibin bayrağını kaparak bölgenin hakimiyetini ele geçirmek. Bunun WSG'den farkı ise savaş alanının çok daha fazla stratejik noktaya sahip olması nedeniyle savunma ve saldırının çok daha zorlu geçecek olması.

Tol Barad

Uldum
Uldum, Ulduar ve Uldaman ile birlikte bilinen az sayıdaki Titan yerleşimlerinden birisiydi. Bu zamana kadar Tanaris'te devasa kapıların ve kapıyı koruyan devlerin gözetiminde Uldum'dan uzak kalmış olsak da Uldum'a giden yol artık açılmış durumda. Böylesine önemli ve tarihi bir bölgenin açılmış olması elbette fırsat avcılarının gözlerini buraya çekmiş bulunuyor. Söylentilere göre içerisinde çok güçlü ve gizli bir silah barındıran Uldum, haliyle Azeroth'taki ırkların kökünü kurutmaya niyetli Deathwing'in de ilgisini çekmiş durumda. Emrindeki çeşitli güçleri Uldum'daki bu silahı bulmaya yollayan Deathwing'in başarıya ulaşmasını engelleyecek olan ise tahmin ettiğiniz üzere biz olacağız.

Fazlasıyla Eski Mısır mimarisinden etkilenmiş olan Uldum gerçekten nefes kesici gözüküyor. İçerisinde Tol'Vir adında Titanların bölgeyi koruması için bırakmış olduğu yeni bir ırkı da içeren Uldum, Deepholm'dan sonraki durağımız olacak.

İlginç bir kısa sinematik ile giriş yaptığımız Uldum, içerisinde 3 adet zindan, 1 adet de raid bulunduracak. Uldum'un üzerinde hava element düzlemindeki Skywall'un Throne of Four Winds raidinde Elemental Hava lordu Al'Akir ile bizzat dövüşeceğiz.

Silithus ve Ahn'Qiraj'da görülüp Obsidian Destroyer olarak bilinen yaratıklar aslında bir zamanlar Northrend'e kadar uzanmış Tol'Vir ırkından başkası değil. Troll İmparatorlukları tarafından bölünüp Northrend'e çekilmeye zorlanan Aqir Krallığı (Nerubianlar) burada bulunan Tol'Vir'leri bu bölgeden atarak bölgeye kendileri yerleştiler. Nerubianlara karşı mağlubiyet alan bu grup, zamanla kendilerini Silithus'ta bulup evrimleşerek Obsidian Destroyer halini aldılar.

Uldum

Tol Barad
Ve oyuna eklenen son yeni bölgede sıra; Tol Barad. Tol Barad, aynı Wintergrasp'ta olduğu gibi tamamen açık bir PVP bölgesi. Ancak bu ada, Wintergrasp'ta olduğundan farklı olarak aynı zamanda Isle of Quel'danas gibi bir günlük görev bölgesi olarak da hizmet edecek bizlere. Baradin's Wardens (Alliance) ve Hellscream's Reach (Horde) arasında Tol Barad hapishanesini ele geçirmek üzerine yaşanacak bu çekişmeyi kazanan taraf bir sonraki karşılaşmaya kadar adanın kontrolünü ele geçirecek. Adanın kontrolünü elinizde tuttuğunuzda daha fazla görev ve daha iyi ödüllere sahip olacağınızı söylememe gerek yok herhalde? Aynı zamanda yine adanın kontrolünü elinde tutan taraf, Vault of Archavon benzeri bir raid zindanına da ulaşabiliyor olacak.

İki ayrı bölgeden oluşan Tol Barad (esas savaşın yaşandığı Tol Barad PVP bölgesi ve görevleri yaptığımız Tol Barad Peninsula) toplamda iki buçuk saatlik bekleme süresine sahip yarım saatlik bir savaşa sahne olacak. Her yıkılan kuleyle yarım saatlik süreyi üç dakika daha uzatmak mümkün olacak.

Battle for Gilneas
10'a 10 savaşarak çeşitli stratejik bölgeleri elimizde tutmaya çalışıp 2000 kaynağa ilk ulaşan olmaya çabaladığımız yeni bir battleground Battle for Gilneas. Başta Gilneas'ta şehrin içinde geçmesi ve şehrin en çok bölgesini elinde tutanın kazandığı bir oyun yapısı planlansa da bu oyun yapısıyla ilgili çeşitli sorunlar baş gösterince daha klasik olan Arathi Basin sistemine yönelmiş Blizzard. Ancak Arathi Basin'in aksine elimizde tutabileceğimiz bölge sayısının daha az ve stratejik yerleştirilmiş olması çok daha zorlu bir mücadele yaşamak zorunda kalacağımız anlamına geliyor. Ele geçirmemiz gereken bölgeler üç tane; Mines, Lighthouse ve Waterworks.

Eastern Kingdoms



1 Tirisfal Glades: Cataclysm'in getirdiği yıkımdan çok fazla etkilenmese de Tirisfal'da çeşitli değişimler görmek mümkün. Forsaken'ın yeni anlayışıyla birlikte hem Undercity'de, hem de Tirisfal'da yerini sağlamlaştırdığını, binalarını yenilediğini görüyoruz.

2 Silverpine Forest: Greymane Duvarı'nın yıkılmasıyla Gilneas'tan dışarı çıkan Worgenlerin ilk işi Pyrewood kasabasına konuşlanmak olmuş. Bunun üzerine yine Northrend ve Tirisfal'da görüldüğü üzere binalarını yenileyip güçlendiren Forsaken Sepulcher'daki yerini sağlamlaştırmış. Bölgenin üstünlüğü yine Forsaken'da ve Forsakenların geleceğini etkileyecek bir takım olaylara neden olan önemli görev zincirleri var.

3 Gilneas: Worgen başlangıç bölgesi. Worgenler 1-12 arası seviyelerini bu bölgede geçirecekler. Yoğun Forsaken saldırısı altında bu bölge, Forsaken'ın veba yayması yüzünden Worgenler tarafından boşaltılarak harabe halinde bırakılıyor.

4 Hillsbrad Foothills: Hillsbrad ile ilgili en önemli değişiklik Alterac Mountains'ın artık ayrı bir bölge değil, Hillsbrad Foothills'in içinde bir alt bölge olarak geçmesi. Bunun dışında eskiden bir Alliance yerleşimi olan Southshore, Forsaken'ın veba denemeleri sırasında tamamen yok edilmiş durumda. Alterac Valley'in girişinde de yine bir Horde zaferi söz konusu.

5 Western Plaguelands: Lich King'e karşı alınan galibiyetin ardından Plaguelands'teki Scourge etkinliği ciddi anlamda düşmüş durumda. Scourge'ün yaydığı veba temizlenmeye başlandığı için bu bölgede hayat tekrar yeşermeye başlamış. Heartglen bölgesi Tirion Fordring ve Argent Crusade tarafından geri alınmış.

6 Eastern Plaguelands: Scourge'ün yarattığı yıkım burada hala görülebilir düzeyde, ancak bölge yavaş yavaş iyileşmeye başlamış. Argent Crusade bölgedeki kuleleri ele geçirmiş ve Light's Hope Chapel'i güçlendirmiş. Stratholme'da ise Balnazzar bütün Scarlet Crusade askerlerini öldürerek onları Risen'a dönüştürmüş.

7 Hinterlands: Çok büyük bir değişiklik yok. Arathi Highlands'e giden yeni bir geçit eklenmiş.

8 Arathi Highlands: Birkaç ufak değişiklik haricinde neredeyse aynı kalmış. Ancak yine de birkaç ufak sürprize de gebe. Sanırım en büyük sürpriz Stromgarde Kalesini Alliance'ın almasını beklememize rağmen Stromgarde'ın yöneticisi Galen Trollbane'in Forsaken tarafından diriltilerek Horde saflarına katılması oldu.

9 Wetlands: Stonewrought Barajı'nın yıkılması ve Cataclysm'in etkisi birleşince bölgenin çoğu su altında kalmış. Menethil Limanı yarı yarıya su altında kalmış olsa da hala aktif. Dark Iron cüceleri bir çok bölgeyi ele geçirmiş durumdalar.

10 Twilight Highlands

11 Loch Modan: Stonewrought Barajı'nın yıkılışı Loch Modan gölünün su seviyesinin düşmesine ve bölgenin büyük ölçüde kuru kalmasına neden olmuş. Ancak Loch Modan cücelerinin tek sorunu bu değil, çünkü diğer yandan da Twilight Hammer kültistleri ve Dark Iron cücelerinin saldırılarına maruz kalırken Murloc, Gnoll ve Koboldların kendilerine karşı bir ittifağa giriştiklerine şahit olacağız.

12 Badlands: Badlands'in çehresi oldukça değişmiş durumda. Önce bir heyelan yüzünden Kargath yok olmuş, daha sonrasında ise Deathwing'in bölgeden geçişi iz bırakmış. Bütün bu karmaşanın kalbinde Fuselight adında tarafsız bir Goblin kasabası kurulmuş.

13 Searing Gorge: Searing Gorge'da önceden de aktif olan Twilight Hammer kültistleri bu sefer Dark Iron cüceleriyle yakın ilişkiler içerisine giriyor.

14 Burning Steppes: Blackrock Dağı patlamış olsa da bölgenin genel görünüşünde çok büyük bir değişiklik yok. Dağın tepesinde bulunan Nefarian'ın eski taht odasından yeni Blackwing Descent raidine girmek mümkün. Redridge ve Swamp of Sorrows'a giden yeni yollar mevcut.

15 Elwynn Forest: En büyük değişiklik Blackrock Orklarının bu bölgeye kadar gelebilmiş olması. Northshire Valley'in bir kısmı Blackrock klanı tarafından yakılıp yıkılmış durumda. Yolculuğu kolaylaştırması açısından bir çok yeni uçuş yolu eklenmiş.

16 Redridge Mountains: Yapımı 6 yıldır süren Lakeshire köprüsünün yapımı nihayet tamamlanmış. Blackrock Orkları eskiden olduğundan çok daha aktif bir şekilde bölgenin geneline yayılmış durumdalar. Bölgede Rambo'yu kıskandıracak kadar başarılı bir görev dizisi var.

17 Westfall: Neredeyse tamamen değişmiş durumda Westfall. Hem Cataclysm'in etkisiyle bir çok çiftlik harap olmuş, hem de Defias Brotherhood 5 yıl önceki yenilgiyi hazmedemeyerek tekrar bir tehdit haline gelmek üzere. Bütün bu tehlikelere karşı Sentinel Hill korumasını arttırmış.

18 Duskwood: Gilneas'lı Worgenlerin kurduğu yeni bir kamp Alliance'ın bu bölgede yeni bir üs kazanmasını sağlamış. Lars ve Sven'in kampı mezar soyguncuları tarafından ele geçirilmiş. Darkshire büyük ölçüde aynı kalmış.

19 Deadwind Pass: Deadwind Pass ve Karazhan herhangi bir değişikliğe uğramamış.

20 Swamp of Sorrows: Alliance ve Horde'un yine büyük bir çatışma içerisinde bulunduğu bölgelerden biri. Daha önceden bu bölgede herhangi bir yerleşimi olmayan Alliance, Sunken Temple yakınlarında bir üs kurmuş.

21 Stranglethorn Vale: Cataclysm Stranglethorn'u ikiye ayırmış; Northern Stranglethorn ve Cape of Stranglethorn. İki bölgenin tam sınırında devasa bir girdap bulunmakta. Kuzey kısmında Zul'Gurub açık bir bölge haline gelmiş ve buradan bir çok yeni görev almak mümkün.

22 Blasted Lands: Tainted Scar bölgesindeki "yara" yerini okyanusa açılan gotik ağaçlarla dolu bir ormana ve Worgen yerleşimine bırakmış. Dreadmaul Hold Horde tarafından ele geçirilmiş. Dark Portal'ın güneydoğusunda The Red Reaches adında yeni bir bölge ortaya çıkmış. Bu bölgede Alliance ve Horde madenlerin kontrolünü ele geçirmek için büyük bir savaş halinde.

23 Dun Morogh: Cataclysm'in yarattığı depremler yüzünden düşen çığ Gnomeregan'a giden yollardan birini kapamış. Ironforge Airfield kullanıma açılmış ve bir görev bölgesi haline gelmiş. Gnomelar artık oyuna Gnomeregan'ın yüzey kısmından başlıyor.

24 Vashjr

Kalimdor



1 Teldrassil: Rut'heran Kasabası yerle bir olmuş durumda. Gilneas'tan kaçmayı başaran Worgen mülteciler Darnassus'ta Howling Oak bölgesine sığınmış durumdalar.

2 Darkshore: Deathwing'in geçişi sırasında en çok yıkıma uğrayan bölgelerden biri. Auberdine'deki felaketten kurtulmayı başaran bir avuç Night Elf kuzeyde Lor'danel isimli yeni bir kasaba kurmuşlar ve hala yaralarını sarmaya çalışıyorlar. Master's Glaive'de yoğun Twilight Cult, Bashal'Aran civarında da yoğun Naga gruplaşmaları var.

3 Ashenvale: Değişen dünyanın yıkımından nasibini alan bölgelerden biri de Ashenvale. Bölgenin tam orta yerinde aktif hale geçen volkan bölgeye büyük bir hasar vermiş durumda. Diğer yandan Horde'un bu bölgede çok daha agresif bir tutuma geçmesi ormanların büyük çoğunluğunun kesilip Zoram'gor'un güçlendirilmesinde kullanılmasına yol açmış. Horde'un bu misillemesine karşılık Night Elfler de Splintertree Post ve Warsong Lumber Camp'ın bir bölümünü ele geçirmiş durumda. Alliance ve Horde'un en sıcak çatışmada olduğu bölgelerden biri.

4 Stonetalon Mountains: Charred Vale lav akıntılarıyla dolup taşmış durumdayken Venture Co. goblinleri (nasıl becerdilerse artık) dağları yararak Ashenvale'e yeni bir giriş açmış durumdalar. Grimtotem Taurenlerinin bir kısmı, liderleri Magatha'nın Cairne'in ölümünde oynadığı rol üzerinde Horde ile açık savaşa girince Alliance'a sığınmış durumdalar. Bu ittifağın sonucunda Grimtotem Post, Horde'un yoğun saldırılarına maruz kalan bir Alliance görev bölgesi haline gelmiş durumda.

5 Desolace: Diğer bölgelerdeki yıkım, eskiden kurak olan Desolace'ın taze su kaynaklarına kavuşarak hayatla dolmasına neden olmuş. Aynı zamanda Kolkar ve Magram Centaurları arasındaki ezeli rekabet Kolkar kasabasının Magram kontrolüne geçmesiyle sona ermiş.

6 Feralas: Thousand Needles'tan taşan sular Feralas'ın bir kısmını da kaplamış durumda. Bölgedeki en önemli yerleşim yerlerinden biri olan adadaki Feathermoon Stronghold terk edilmiş ve Feralas'ın kıyısına yeni, daha güçlü bir yerleşim kurulmuş. Ayrıca Ogre klanı Stonemaul da Dire Maul yakınlarında bir Horde üssü kurarak bölgeye yerleşmiş.

7 Silithus: Yıkımdan çok fazla etkilenmeden kalmış nadir bölgelerden biri Silithus. Bahsetmeye en değer değişiklik Ruins of Ahn'Qiraj'ın artık bir açık alan haline gelerek görev bölgesi olarak kullanılıyor olması.

8 Moonglade: Aynı Silithus gibi Deathwing'in getirdiği yıkımdan pek de etkilenmemiş bölgelerden biri. Hyjal'a ilk giriş yapmanızı sağlayacak görevi buradan alacaksınız.

9 Winterspring: Winterspring'deki en önemli değişikliklerden biri Darkwhisper Gorge'un komple Hyjal bölgesine kaydırılmış olması. Bunun dışında bölgedeki yoğun mavi ejderha nüfusunun ciddi şekilde azalmış olması ve bir çok yeni görev bölgesi eklenmiş olması da dikkat çekici.

10 Hyjal

11 Azshara: Azshara Horde'un çok yoğun olduğu bir bölge olarak geri dönüyor Cataclysm'de. Horde'un yeni yandaşları Bilgewater Cartel Goblin'leri tarafından (artık bunu da nasıl yaptılarsa) Horde'a olan bağlılıklarını göstermek açısından devasa bir Horde sembolüne benzeyecek şekilde tekrardan şekillendirilen bu bölgeyi aynı zamanda oynanabilir goblinlerimizin de evi sayılır. Bunun dışında Malygos'un ölümünün ardından zaten zayıflamış olan mavi ejderhalara bir darbe daha vurmak adına Azuregos'u öldürmek isteyen siyah ejderhalara karşı da mücadele edeceğiz bu bölgede.

12 Durotar: Bazı bölgeleri su altında kalmış olsa da Deathwing'in getirdiği yıkımı ucuz atlatmış Durotar. En önemli değişikliklerden biri Troll ırkının artık oyuna Valley of Trials yerine Cataclysm öncesi etkinliklerde geri aldığı Echo Isles'ta başlayacak oluşu.

13 Northern Barrens: Barrens yıkımın en yoğun hissedildiği noktalardan biri. Eskiden tek bir bölge olan Barrens, artık ortasından geçen bir yarıkla Kuzey ve Güney Barrens olarak ikiye ayrılmış durumda. Bunun dışında Kuzey Barrens hala Horde üstünlüğüne sahip olsa da Southern Barrens'ı ele geçirmiş olan Alliance'ın kuzeyde de Horde'u yokladığını görmek mümkün.

14 Southern Barrens: Güney Barrens, Cataclysm'den en yoğun etkilenmiş bölgelerden biri olmasının yanı sıra, aynı zamanda Horde-Alliance savaşının da en yoğun yaşandığı bölgelerden biri. Kendine Stonetalon ve Theramore arasında bir yol açmak için agresif bir şekilde saldıran Alliance bu bölgede kendine bir yer edinmeyi başarmış olsa da hala Horde'un da buradan kolay kolay vazgeçmeye niyeti olmadığından ciddi çatışmalara şahit olmak mümkün.

15 Mulgore: Mulgore'un girişi Alliance'ın Camp Taurajo'ya yaptığı amansız saldırı sonrasında devasa bir kapıyla korumaya alınmış durumda. Bunun dışında bölgedeki Quillboar sayısının artması Mulgore'un bir kısmının dikenler ve sarmaşıklarla kaplanmasına sebep olmuş.

16 Dustwallow March: Dustwallow March'ta çok ciddi bir değişikliğe denk gelmesek de, Alliance'ın Theramore – Güney Barrens arasına inşa ettirdiği yol Alliance'ın Barrens'ta söz sahibi olma konusundaki kararlılığını kanıtlıyor.

17 Thousand Needles: Eskiden iğneyi andıran tepeleriyle meşhur Thousand Needles, artık suyun ortasında duran adalarıyla ünlü. Bölgenin neredeyse tamamı sular altında kalmış olduğundan bir çok yeni su altı bölge mevcut. Eskiden yarışların yaptığı Shimmering Flats'ın yüzeyinde Fizzle & Pozzik's Speedbarge adında bir gemi dolaşıyor.

18 Un'Goro Crater: Yer şekilleri açısından en az değişikliğe uğrayan bölgelerden biri. Bir iki yeni bölge eklenmiş durumda.

19 Tanaris: Steamwheedle Port'un da bulunduğu kuzeybatı Tanaris tamamen sular altında kaldığı için yeni liman görevini Gadgetzan görüyor. Uldum'un kapıları açılmış ve Thistleshrub Valley'den alınabilen bir görevle Uldum'a giriş yapılabiliyor.

20 Uldum

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

NORMAL BİR İNSAN EVLADININ, NORMAL BİR ZAMAN DİLİMİ İÇİNDE TÜKETEBİLECEĞİNDEN ÇOK DAHA FAZLA GÜZEL OYUN VAR ORTALIKTA... 2010'DA KULLANMADIĞINIZ TATİL GÜNLERİNİ HARCAMAK İÇİN DAHA GÜZEL BİR ZAMAN OLAMAZ

FPS (First Person Shooter)

CALL OF DUTY: BLACK OPS
PC, PS3 360

Tavsiye etmemize gerek olmadığını, şu anda burayı okumayıp da birbirinin sırtına Tomahawk gömmekle uğraşanların sayısının fazlalığından anlayabiliyoruz. Black Ops her ne kadar güzel senaryosunu çok iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle hem Single, hem de multiplayer'da küfür yemiş olsa da, önümüzdeki aylarda başka bir FPS'ye zaman ayıracakmışız gibi de gözükmüyor.

Halo Reach
360
Eski oyunların en iyi yönlerini kendi bünyesinde toplamış-Reach. Senaryosu keyifli ve bütün hikayeyi iyi birleştirdiğine göre, bize de Reach'i size tavsiye etmek kalıyor.

Battlefield Bad Company 2
PC, PS3, 360
Multiplayer konusunda Modern Warfare 2'yi sığ bulan FPS ustalarını ihya eden, kullanılabilir araçları, askerinizi geliştirme imkanıyla BC2 yılın en iyi FPS'lerinden

BioShock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.

Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.

Klasik
Crysis
PC
Çıktığında oynayamamış mıydınız? Artık bilgisayarınız Crysis'in altından kalkabilir durumdadır sanırız. Hazır ikinci oyun gelmeden, fırsat bu fırsat, saldırın!

Klasik
No One Lives Forever 2
PC
"Monolith'in yeni bir NOLF yapmak için neden ayak sürüdüğünü anlamayan en az bir bin kişi bulabilirim" diyen bin kişi bulabilirim.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni
FABLE 3
360

Dergide Peter Molyneux'a "koca ağız" diyoruz. Adamın en büyük özelliği (gayet güzel oyunlar yapıyor olmasının yanı sıra) yaptığı oyunlardaki tüm özellikler yere göğe sığdıramadıktan sonra, oyun çıkınca o özelliğin %25'inin oyunda yer alması ve bir sonraki oyunu yaparken bir önceki oyununu karalaması. Bu nedenle Fable 3'te de "insanlara dokunacaksınız", "bir kral olmanın tüm ağırlığını üstünüzde hissedeceksiniz" gazlamaları biraz boş kalmış. Ama oyun yine de güzel.

Yeni
Deathspank
PC, PS3, 360
Bard's Tale'den bu yana gelmiş en komik rol yapma oyunu(msu). Alın, oynayın, eğlenin işte. Eğlenmek nedir hatırlıyorsunuz, değil mi?

Fallout New Vegas
PC, PS3, 360
Derin diyalogları, muhteşem quest'leri, kafanızı allak bullak edecek kadar çok gezecek yeriyle (tam 180 tane!) sizi yüz saatten uzun bir Fallout bekliyor.

Kingdom Hearts: Birth By Sleep
PSP
Kingdom Hearts serisini daima seven bir grup oyuncu olmuş-tur. Eğer PSP sahibiyseniz, Disney ve Square Enix karakterlerini bir araya getiren bu seriyi denemelisiniz.

Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable
PSP
Görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren bir Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz.

Dragon Quest 9: Sentinels of the S.S.
DS
DSi satışlarını %150 arttıran DQ9, batılı oyunculara daha çok hitap edebilmek için biraz daha aksiyon ağırlıklı olmuş. Tabii bu, mükemmel olmasına engel değil!

Final Fantasy 13
PS3, 360
Görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren bir Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz.

AKSiYON

Yeni
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
PS3, 360

Desmond'un dedeleriyle olan maceraları devam ediyor. Ezio'yla işimiz tam bitmemiş olacak ki, kendisiyle yeniden buluşturulduk Brotherhood'da. AC2'den hemen bir yıl sonra bu kadar iyi bir oyunla karşılaşmayı ümit etmiyorduk. AC2'deki Herşeyin biraz daha iyileştirilmiş hali Brotherhood. Üstelik, tek kişilik senaryonun haricinde oyunun ömrünü çok uzatan bir de multiplayer kısmı var. Bundan iyisi, Şamdak Ayısı.

Yeni
Super Meat Boy
PC, PS3, 360
Şimdiye kadar birçok zor platform oyunuyla tanıştırmıştık ya sizi, hah, işte Super Meat Boy onların abisi! En kısa şekliyle özetliyorum: Allah sabır ve akıl sağlığı versin! (Alın!)

Yeni
God of War: Ghost of Sparta
PSP
Antik Yunan cephesinde yeni bir şey yok. Daha fazla Kratos, daha fazla ölüm ve PSP için çok güzel bir oyun var ama.

Yeni
DJ Hero 2
PS3, 360, Wii
Müzik oyunları hızla gözden düşerken, DJ Hero 2 güzel bir oyun olarak listemizde hakettiği yeri alıyor.

Yeni
Red Dead Redemp.: Undead Nightmare
PS3, 360
Son zamanlarda yine revaçta olan zombiler, bu kez Rockstar'ın vahşi batı oyununu basıyor. Ve ne de güzel oluyor!

Castlevania: Lords of Shadow
PS3, 360
Özüne sadık kalmayıp fazlasıyla God of War taklidi olmakla suçlayabilirsiniz. Ama bu seriyi bilmeyenlerle Castlevania'yı tanıştırmak için iyi bir oyun Lords of Shadow

Darksiders
PC, PS3, 360
Dövüşleri, grafikleri, yeni özellikleri karşınıza çıkartarak sizi sıkmamasıyla son zamanların en iyi PC aksiyon oyunu Darksiders.

GT5'te binden fazla araba var. Paran olsa hangisini alırdın?

1. *Mercedes-Benz SLS AMG (küçük araba vizyonuma uymasa da olur. DO WANT! - Onur)*
2. *Çocukluk aşkım Ferrari F50'yi alır, üstüne biner vururdum kırbacı- Ali*
3. *Anadol var mı Anadol? Modifiye üç tekerlekli bisiklet de olur -Göker*
4. *Şey ben... Tam emin olamadım, siz çeki verin bana, LA'de... pardon evde düşüneyim ben, evde - Kaan Özgünay*
5. *Porsche yok mu? Pppppooooorrrrçcheeeeeee!- Kaan Alkın*

Önümüzdeki üç ayı hangi üç oyunu oynayarak geçireceksin?

1. *FIFA 11, Deus Ex Human Revolution, Deus Ex Invisible War (Human Revolution için ısınma turları) -Onur*
2. *Team Fortress 2, WoW Cataclysm ve her türlü Kinect oyunu. Sonra benden 7 ay haber alamayacaksınız. - Ali*
3. *World of Warcraft: Cataclysm 1-60 level'lar arası, WoW: Cataclysm 60-80 arası, WoW Cata 80-85 arası -Can*
4. *WoW Cataclysm, FM 2011 ve tabii ki PES. Günlerim böyle geçiyor, ne yapayım - YİĞİTCAN*
5. *Solitaire, Hearts ve Free Cell. Bitirmemi yazdığım bilgisayar daha üstünü kaldırmıyor. - Kaan Özgünay*

www.oyungezer.com.tr'nin yeni halinde en çok neleri beğendin?

1. *Daha güncel, daha zeki. -Ali*
2. *Sosyal ağ desteğinin genişlemesi en çok beğendiğim yanı oldu. Twitter'ımı bile bağlayabiliyorum, daha ne olsun? - Can*
3. *Öpüp koklanası olmuş -Göker*
4. *Ekibiyle, okuruyla, içeriğiyle toplam kaliteye ulaşmışız - Onur*
5. *Kesinlikle sosyal ağ desteği ve yeni görsel tasarım. Oyungezer Online'ın kendi varlığı daha kalın çizgilere sahip artık- Yiğitcan*

STRATEJİ



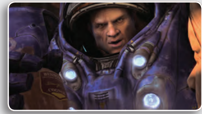
Civilization 5
PC

İyi ki Sid Meier'ın uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



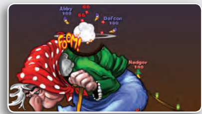
R.U.S.E.
PC, PS3, 360

İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac

Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satranççtır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.



Worms Reloaded
PC, PS3, 360

Kurtçuklar özüne, biz de 10 yıl öncesine geri döndük. "2D'de hayır vardır" deyip Holy Greanade'i kafanıza sallıyorum burada.



Dawn of War 2: Chaos Rising
PC

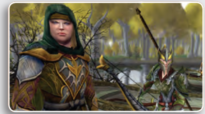
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.

DVO (Devasa Online)



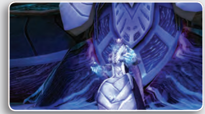
Need for Speed World
PC

Carbon ve Most Wanted şehirlerini harmanlayıp, devasa online bir dünyada özgürce yarışmanıza izin veren World, online yarış oyunu türünü gerçek anlamda başlatabilecek mi?



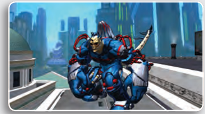
LOTRO: Siege of Mirkwood
PC

LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



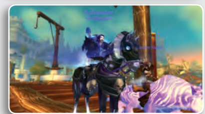
Aion
PC

Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş.



Champions Online
PC

Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



WoW: Wrath of the Lich King
PC

Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

SİMULASYON



ARMA 2: Arrowhead
PC

Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



The Sims 3
PC

"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



Comanche 4
PC

Delta Force'un yapımcısı Novalogic'in son iyi oyunlarından olan Commanche 4, gerçekçilikle aksiyonun iyi dengelendiği bir simulasyon olarak hafızalarımıza kazınmış.



Falcon 4.0: Allied Force
PC

Allied Force güncellenmiş grafik motoru, daha iyi yapay zeka ve yeni çok oyunculu seçenekleriyle Falcon 4.0'ı günümüze taşıyor.



Operation Flashpoint
PC

Düşman topraklarında karanlık bir gecede kayboldunuz ve yönünüzü bulmak için sadece gökteki yıldızlar var... İşte Operation Flashpoint böyle anlarla dolu bir piyade simulasyonu.

SPOR



NBA 2K11
PC, PS3, 360

EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegane sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa bulurun



Football Manager 2011
PC, PSP

10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.



FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS

Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.



Sports Champions
PS3 (Move)

Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.



PES 2011
PC, PS3, 360, PSP, Wii

PES 3 yıllık "ne yöne gidemeyeceğini" bilememe sorununu 2011'de çözmüşe benziyor. Seçimini aşırı zorluk ve gerçekçilikten yana kullanıyor.

MACERA



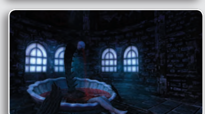
Gray Matter
PC

Gabriel Knight serisinin efsane yapımcısı Jane Jensen 10 yıl sonra oyun arenalarına Gray Matter'la geri dönüş yaptı.



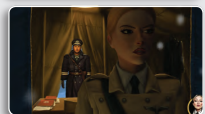
The Silver Lining
PC

King's Quest serisinin yeniden canlandırmaya yönelik amatör bir çalışma Silver Lining. Ama beklenmedik derecede iyi ve üstelik bedava.



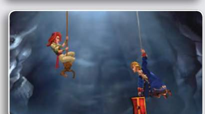
Amnesia
PC

Daha önce herhangi bir oyunda korkuğunuzu mu düşünüyorsunuz? Amnesia'ya davet ediyoruz sizi o zaman. Bir çift temiz iç çamaşırınızı da yanınızda getirin.



Lost Horizon
PC

Grafikleri, bulmacaları ve Indiana Jones'a çıkarttığı şapkasıyla Lost Horizon iyi bir oyun. Macera oyunu sevenleri yanıltmaz.



Monkey Island 2: Special Edition
PC, PS3, iPhone, 360

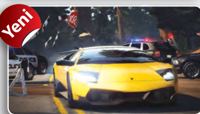
MI2 zamanına yaşınız yetişmediyse, dünyanın en komik oyununa günümüz grafikleri ve seslendirmelerle kavuşturunuz. Hadi iyisiniz!

YARIŞ



Gran Turismo 5
PS3

Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir Playstation 3 alma nedeni



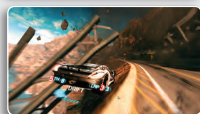
Need For Speed Hot Pursuit
PC, PS3, 360

Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.



Joe Danger
PS3, 360

Aslında tam olarak bir yarış oyunu değil, platform da denebilir, sonuçta soldan sağa doğru atlaya zıplaya giden bir motorcuyuz. Ama çok eğlenceli ya...



Split/Second Velocity
PC, PS3, 360

Yarışlar bir süre sonra sıksa da, her an kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.



Dirt 2
PC, PS3, 360

Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.

AYIN ALTIN OYUNLARI



NBA 2K11



Gran Turismo 5



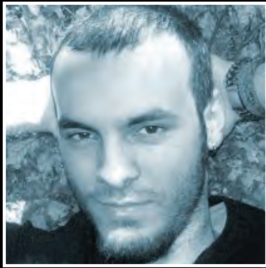

AC Brotherhood

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Önümüzdeki iki ay Nintendo sahiplerinin yüzü gülüyor. Golden Sun, Donkey Kong, yeni bir Kingdom Hearts ve bir klasik olma potansiyeli taşıyan Ghost Detective arka arkaya geliyor.

ARALIK '10	
BlazBlue: Continuum Shift	PS3
Buzz: The Ultimate Music Quiz	PSP
Digger Simulator 2011	PC
Donkey Kong Country Returns	Wii
Golden Sun: Dark Dawn	DS
Harvest Moon: Animal Parade	Wii
Harvest Moon: Sunshine Islands	DS
House	DS
Last Half of Darkness: Tomb of Zojir	PC
Sly Collection	PS3
Sports Collection	DS
Super Mario All-Stars: 25th Anniversary Edition	Wii
Tron: Evolution	PC, PS3, 360
World of WarCraft: Cataclysm	PC
OCAK '11	
Dead Space 2	PC, PS3, 360
Ghost Trick: Phantom Detective	DS
Kingdom Hearts: Re:coded	DS
LittleBigPlanet 2	PS3
Mario Sports Mix	Wii
Mass Effect 2	PS3
Mindjack	PS3, 360
Nail'd	PS3
Two Worlds II	PS3, 360
Yogi Bear: The Video Game	Wii, DS
ŞUBAT '11	
Disney's Tangled	Wii, DS
Ben 10: Ultimate Alien - Cosmic Destruction	Wii
Bulletstorm	PC, PS3, 360
Darkspore	PC
Deus Ex: Human Revolution	PC, PS3, 360
Duke Nukem: Critical Mass	DS
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	PS3, 360
MX vs ATV Reflex	PC
Nascar the Game 2011	PS3, 360
Tactics Ogre: Let Us Cling Together	PSP
Test Drive Unlimited 2	PC, PS3, 360





GRAY MATTER X 2

Ay geçmiyor ki yeni bir aksilik olmasın, her şey yolunda gitsin. Tahmin ediyorum ki hiçbirimizin hayatı kusursuz değildir, ufak ya da büyük sorunlar, aksilikler herkesin başına geliyordur elbette. Aslında böyle şeylerden pek de şikayet etmemek lazım ama maksat muhabbet olsun diye size bu ayki Gray Matter aksiliğinden bahsedeceğim.
Her şey çok güzel başlamıştı. Onca sene bekledik, oyun çıktı, hemen atladım, başladım oynamaya. Bir yandan da arkada Fraps çalışıyor elbette, oynadıkça ekran görüntüsü alıyorum. Buraya kadar her şey süper. Kayıt dosyasındaki bilgiye göre 8 saat 12 dakika ama gerçek hayatta bundan daha uzun bir süre (malum arada molalar var, dizi izleniyor, yemek yeniyor, dikkat dağılıyor falan) sonra oyun bitti. Aldığım notlar hazır, ekran görüntüleri hazır. Ya da bana öyle geliyor... Meğer geçen ay Windows'u ve dolayısıyla Fraps'ı baştan kurduğumu unutmuşum, dolayısıyla ekran görüntüsü yakalama tuşunu değiştirmemiş olduğumu da. Ekran görüntüleri iki bakımdan önemli. Birincisi dergide yer alacak resimleri seçmek hoşuma gidiyor, yazdıklarımla direkt alakalı resimler kullanabiliyorum çünkü. İkincisiyse yazıyı yazarken bu görüntüleri slayt gösterisi gibi izliyor, böylece nerede ne yaptığımı hatırlayabiliyorum.

Açıkça söyleyeyim. Sırf ekran görüntülerini almak için oyunu tekrar oynamak zorunda kalmak beklediğimden daha az keyifli bir deneyim oldu :) Sonuçta güzel güzel ekran görüntüleri alındı, yazı yazıldı, derin bir oh çekildi. Ne diyeyim ki, yeni yıla daha da az sorunlu girmek dileğiyle, farewell.
Eser Güven

GRAY MATTER

Aslında ilk önce adım adım bir tam çözüm yazmayı düşündüm, ama oyun genelindeki bulmacaların belli bir kısmı pek açıklama gerektirmeyecek cinstendi. Ben de bunun yerine her bölümde özellikle takılabileceğiniz noktalarla ilgili bilgi vermeye, bunun dışında da gerçek bir bilmece yapısına sahip olan Daedalus kulübü bulmacalarının çözümlerini yazmaya karar verdim. Bunlar dışında herhangi bir yerde takılacağınızı gerçekten sanmıyorum, ama olur da bir aksilik olursa beni nerede bulacağınızı biliyorsunuz :) O halde önce bölümlerle ilgili ipuçları verelim, ardından da Daedalus bulmacalarını yazalım.

Bölüm 1

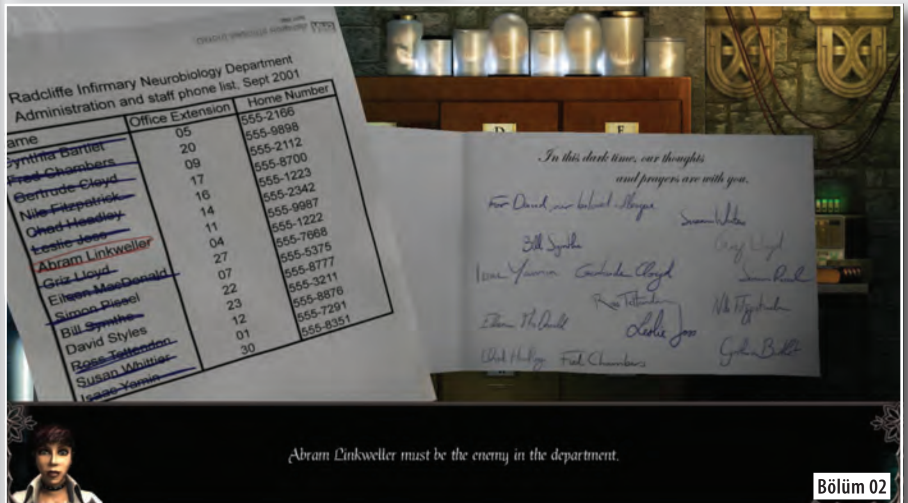
> Bu bölümde takılabileceğiniz pek bir yer yok. Yine de dört öğrenciyi deney grubuna katma konusunda sıkıntı yaşıyorsanız Harvey'i "Up in Smoke" numarasıyla ikna ediyorsunuz, telefonun yanında oturmakta olan Angela batıl inançları olan biri, "Telephone Psychic' numarası tam da aradığınız şey. Charles'ın mektubunu "Ominous Mailbag" numarasıyla yürütüp şehirdeki yerde çıkan buharlardan birinde kullanıyor ve içine doktorun kartını koyuyorsunuz. Charles katılınca Helena da peşinden katılıyor zaten deneye.


Bölüm 01

Bölüm 2

> Dosya dolabı düzenleme işi aslında kolay, talimatlarda gördüğünüz gibi dosyaları baş harflerine göre çekmecelere koyuyorsunuz. İsminde Published geçen dosyayı P harfine koydunuz mu iş tamamdır. Bulmacadaki asıl ilerleme ise dosyaları kurcalamaya başladığınızda gerçekleşiyor. N harfinden "Neurobiology Department Staff List" dosyasını alın. L harfinden "Linkweller's Article" dosyasını alın. F harfinden "FMRI Delivery Receipt", E harfinden "Extraordinary Power of Ordinary Minds" okuyabileceğiniz diğer dosyalar.

> Bölümün sonunda bu dosya dolabına yeniden ihtiyaç duyuyoruz. Bölümün bitişindeki görevi tetiklemek için C dolabında "Condolence Card" dosyasını seçiyoruz. Bu dosyayı "Staff List" dosyasıyla birlikte kullanarak listede imzaları olmayan isimleri çiziyoruz, böylece geriye Linkweller'ın ismi kalıyor.



Bölüm 02



Bölüm 3

> RNG cihazını ayarlamak için önce talimatları okuyun. Sonra cihaza tıklayın, 0'daki değeri 99 yapın, 27-39 arasındakileri ise 0 yapın. Diğerlerine dokunmayın. Böylece cihaz kalibre olmuş olacak ve öteki taraftan ilk harfi alacaksınız.

> Anı için gerek duyduğunuz şarap seçimi azıcık sıkıntılı çünkü elinizde çok fazla ipucu yok. Sarı yaprağı Dry, yeşil yaprağı Red olarak ayarlayın. Gerisini deneme yanılma da yapabilirsiniz ama çok fazla seçenek var. Mavi yaprağı 1972, kırmızı yaprağı ise Loire olarak seçin. Üç tane şarap kalıyor, 92, 93 ve 94. Laboratuardan çıkın, şarap rafına yakından bakın ve şaraplara tıklayın.

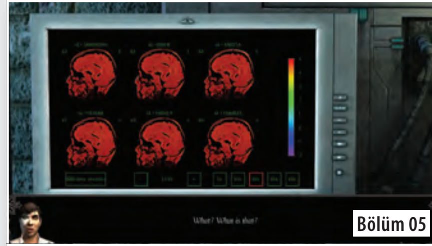
> Üst kattaki çalışma odasındaki fotoğraf kutusundaki son fotoğrafı yanınıza alın ve laboratuara inin. Resmi tarayıcıya yerleştirin, taradıktan sonra Zoom, Colours, Sharpen ve Contrast düğmelerine basın. Böylece resimdeki figürü ortaya çıkaracaksınız.

Bölüm 4

> Burada ne yapacağınızı tahmin ettiğiniz, ama nasıl tetikleyeceğinizi bulamayabileceğiniz bir şey var. O da Helena'nın odasına girmek. Odanın önünde kova duruyor ve üst cam açık. Kovayı çekip üzerine çıkmak lazım haliyle, ama öncesinde yapmanız gereken işler var. Jeanie ile konuştuktan sonra resepsiyonun arkasındaki listeye bakıp kimin hangi odada olduğunu öğrenin. Havuza inin, filtreleri kontrol edin, banktaki fotoğrafları alın. Dışarı çıkın, grupla konuşun. İşte burası önemli, şehre inin ve Mephisto'nun yanına gidin. Kampüsteki olaylar hakkında konuştuğunuzda size diğer öğrencileri araştırmanızı önerecek. Artık kovayı yerinden oynatacak güce sahipsiniz.

Bölüm 5

> Hipnoz sırasında vermeniz gereken cevapların sırası şu şekilde: "Took a shower", "Had breakfast with Headley", "A coffee shop", "Neural connectivity in infants", "Office hours", "Female".



> Laboratuarda deneklerin beyin aktivitelerini incelerken doğru zamanı seçmemiz gerekiyor. 1. oturumda bakmanız gereken saat 11:30, yandan da 45s'ye tıkladığınızda kıpkırmızı beyinlerle karşılaşacaksınız. 2. oturumda ise benzer durum 11:42'de, 30s'ye tıkladığınızda görülüyor. Beyine tıkladığınızda Styles anormallik hakkında yorum yapacak, böylece demoyu tetikleyebileceksiniz.



Bölüm 6

> Bölümün çoğu Daedalus bulmacasıyla geçiyor. Daedalus kulübünün Londra'daki yerini bulmak için ihtiyacınız olan ipuçları kazanmış olduğunuz iki parada bulunuyor. Bu paralardaki yerler Buckingham Palace, Houses of Parliament, British Museum ve St. Paul's Cathedral.

Bölüm 7

> Deneklerin beyin aktivitelerini bir kez daha incelememiz gerekiyor. Önce bilgisayarınızdaki My Files linki altındaki Brain Power dosyasını açın. Bu dosyadaki bilgilerle deneydeki beyin resimlerini kıyaslayabileceksiniz. Beyin taramalarını açın, 3. oturumu seçin. Saati yine 11:30 olarak ayarlayın ve 45s düğmesine basın. Angela'nın beyninde bir parlaklık göreceksiniz, bu resme tıklayın. Styles önceki kareye bakmanızı söyleyecek. 30s düğmesine basın, tekrar beyine tıklayın. Şimdi de Brain Power dosyasını beyin üzerinde kullanarak resimleri eşleştirin. Angela'nın beyninin massa intermedia bölgesinde aktivite olduğunu gördüğünüz zaman bu kısmı da halletmiş olacaksınız.



> Samantha'nın nereye kaybolduğunu bulabilmek için öğrencilerle konuştuktan sonra şehre inin ve Black Wand dükkanına gidin. Cama yapıştırılmış bir poster göreceksiniz, bu postere baktığınızda Londra yolculuğuna bir adım daha yaklaşmış olacaksınız







The Betrayer's Price

Daedalus Bulmacası The Betrayer's Price

Daedalus kulübünün bulmacaları iki bölüme yayılmış halde oluyor; ilk bölümde yapabileceğiniz her şeyi yaptıktan sonra ana hikayeye devam etmeli, Sam ile oynadığınız diğer bölüme geçtiğinizdeyse kulüp bulmacasını tamamlamalısınız.

Bulmacayı almak için Black Wand dükkanında Mephistopheles ile konuştuktan sonra oyun makinesine tıklamalısınız. Amaç son derece basit, 21'i tutturmak. Önce soldaki düğmeye basarak 10'lu, renkli kart veya as getirmeye çalışın. Sonra diğer düğmeye basmaya başlayın, kartların toplamı 21 olduğu anda kazanacak ve hediyenizi alacaksınız.

Tekrar Mephisto ile konuşun ve Carfax'a geçin. Carfax Tower plaketini okuduktan sonra içeri girin ve kulenin tepesine tırmanın. Kapıyı kapatın ve arkasındaki kırmızı kutuyu kullanın. Şiirdeki ilk element ateşti, kutunun alt tarafında kibrit kullandığınızda kutu açılacak ve ikinci ipucu olan armayı alacaksınız.

Dışarı çıkın ve soldaki binanın önündeki arma tablosuna bakın. Christ Church College arması elinizdekiyle aynı, buna tıkladığınızda zaman karşılaştırmayı yapacaksınız. Haritanıza eklenen Christ Church'e gidin. Havuzun içindeki siyah kutuya tıklayın ve açın. Sağ taraftaki suya sağ tıklayarak su damlası alın ve kutudaki kağıdın üzerinde kullanın. Kağıtta bir çiçek resmi çıkacak (üçüncü ipucu, toprak).

Sağ taraftaki Christ Church College Gardens ekranına geçin ve ekranın alt kısmında kalan çiçeklere tıklayın. Ortadaki çiçeklere tıkladığınızda yeni kazılmış bir toprak parçası göreceksiniz, buna tıklayarak bardak altlığını alın. Windy Dog barı bugünlük kapalı, bir sonraki bölümü beklemelisiniz.

Dördüncü ipucu rüzgardı, barın ismi de bununla uyumlu. Barmen ile konuşun ve boruya tıklayın. Boruyu üflemeye çalışacak ama başaramayacaksınız.

Tekrar barmenle konuşun ve ağızlığı isteyin. Ağızlığı boruya takın ve üfleyin. Kartpostalı aldığınızda Christ Church'e gidin. Christ Church Nave'e girin ve rehberle konuşun. Christ Church Cathedral Altar'a geçin, kapının yanındaki düğmeye basın ve kağıt bulmacasının son parçasını da alın.

Şimdi kağıt parçalarını birleştirince karşımıza yeni bir bulmaca çıkacak:

Car + Axe + F = Caraxef = Carfaxe
Flower – Fl + T = Owert = Tower
Bone – B + Ph = Oneph = Phone

Hedefimiz Carfaxe Tower'ın önündeki telefon kulübesi. Son iki cümlede ne diyordu "ruhunu otuzluğa satanın ismini girin". Kilisedeki tur rehberinden bunu zaten öğrenmiştik. Telefon kulübesine girin ve JUDAS harflerine basın (58327). Böylece ilk Daedalus Kulüp parasını kazanacaksınız.

Daedalus Bulmacası C Railer Swoll

Bu bulmaca da 4. bölümde başlıyor. Yine Black Wand dükkanındaki oyun makinesini kullanın ve yeni bulmaca şiirini alın.

Öncelikle dışarı çıkın, Queen Street'e geçin ve Alice's Shop'a girin. Şiirde herşeyin Ceshire kedisiyle başladığı yazıyor. Catshire kedisine tıkladığınızda dişlerinde harfler yazdığını göreceksiniz. Peki hangilerine basacağız? Bunu öğrenmek için hemen yandaki postere bakın. Dikkatinizi çekti mi? Evet, kedinin dişlerinde S-M-I-L-E tuşlarına sırayla bastığınızda ağız açılacak ve hem bulmaca kağıdı parçası, hem de müze kartı alacaksınız.

Müzeye gitmeden önce kartpostal rafını ve Alice tarihçesini okumayı ihmal etmeyin. Özellikle de Alice'in boynunun uzun olmasıyla ilgili kısım aslında önemli bir ipucu. Şimdi müzeye gidin ve soldaki vitrinde bulunan Dodo's Egg'e yakından bakın. Yumurtayı alın, ortadaki koltuğa koyun. Üzerine oturacak ve yumurtanın kırılmasını sağlayacaksınız. Sıradaki ipucunu gösteren kartta Hogwarts School of Withcraft and Wizardry yazıyor.

Kütüphaneye gidin ve görevliye Hogwarts hakkında soru sorun, böylece Harry Potter'daki yemek salonu için hangi mekanın kullanıldığını öğreneceksiniz. Ancak Christ Church'e gidip Hall ekranına girmek istediğinizde kapalı olduğunu görüyorsunuz. Darısı bir sonraki bölüme.

Christ Church Hall'a girin ve resimlere bakın. Ardından sağ tarafa ilerleyin ve şömineye bakın. Yazıyı okuduktan sonra ocak ayaklarından sağdakinin şapkasına tıklayın, tıklamaya devam ederek şapkayı sökün ve bulmaca parçasını alın.

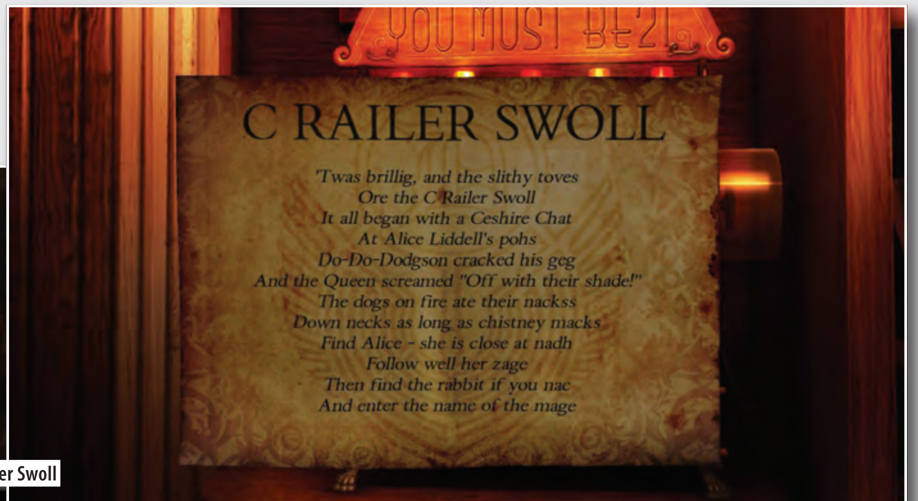
Bir sonraki ipucu Alice ile ilgili. Ekranın solundaki resme tekrar tıklayın, logoyu göreceksiniz. Alice'in elindeki kitaba tıklayın, bıçağınızı kullanarak resmi kesin ve bulmaca parçasını alın ve birleştirin:

Cry + St = Cryst = Christ
Ch + Fur – F + Ch = Church
Bed – B + M + Ooooo (ows diye okunur) = Eadmows = Meadows

Nihai hedefimiz Christ Church Meadows'muş. Gardens ekranına, oradan da Meadows'a geçin. Burada çimenlerin arasında tavşan yuvası bulmaya çalışıyoruz. Sol yukarıya, çitin soluna ilerleyin. Burada tavşan yuvasını bulacaksınız.

Son ipucu 'büyücünün ismini girin' idi. Büyücüyle kastedilen elbette Alice Harikalar Diyarı'nın yazarı Lewis Carroll (53947 2277655). Eğer dikkatinizi çektiyse bilmecenin ismi olan C Railer Swoll de aslında Lewis Carroll'un bir anagramı. Böylece ikinci Daedalus parasını da alacaksınız.





C Railer Swoll







Daedalus Bulmacası
The Game of Life

Aslında bu diğerlerine benzemiyor, 8. bölümün kendisi zaten koskoca bir Daedalus bulmacası diyebiliriz. Bu görev aynı zamanda ana hikaye görevi, ama oyundaki diğer bulmacalardan farklı ve ilginç olduğu için ben de ayrı bir bulmacaymış gibi yazmaya karar verdim.

Bu bulmacanın amacı Mephisto'yu bulmak. Öncelikle oyun aletlerinin bulunduğu odada soldaki alete tıklayın (Do you want to go below?). Burada amacımız yukarıda üç şeytan figürünün gelmesi sağlamak. Bunun için önce soldaki boynuzu çekerek şeytanı bulun, sonra sağdaki boynuzu çekerek şeytanları üçleyin. İbre dönmeye başlayacak. Heaven çeyreğinin sonlarına doğru kolu çekerseniz ibre Hell çeyreğinde duracak ve aşağıya düşeceksiniz.

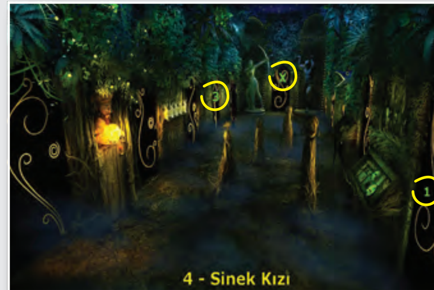
Şimdi buraları anlatmak için resimlerden de faydalanalım. Şu an içinde bulunduğunuz pembe oda Kupa Kızı odası. Bunun gibi dört tane oda var, her biri iskambildeki farklı bir kızı temsil ediyor. Her odada bir diğerine geçen iki tane kapı var, diğer kapılar sizi yine aynı odaya döndürüyor. Ayrıca yine her odada X ile işaretlediğim kapı sizi farklı bir merkeze götürüyor. Her odada birer tane tablo ve birkaç parça eşya mevcut. Tabloların hepsi de farklı bir ipucu. Bu kadar ön bilgiden sonra bulmacayı çözmeye başlayalım.

İlk olarak Queen of Hearts kapısına tıkladığınızda kapının üzerindeki yazıdan ne yapmanız gerektiğini öğreneceksiniz. 'Işığı kullan' buradaki önemli ipucu. Sağdaki tablonun altındaki bilgi kutusuna tıklayınca 'Cherchez la femme' ipucunu görüyoruz, burada kastedilen tablolardaki kadın. Dikkat ettiyseniz her odadaki tablolarda aynı dört sihirbaz var ve bunlardan biri kadın.



Maça Kızı odasına, oradan da Karo Kızı odasına geçin. Ortadaki düğmede kocaman 'basmayın' mesajı var, aynı Alice'te olduğu gibi merakımıza yenik düşüp dersini yapmalıyız. Düğmeye basınca tüm odalardaki ışıklar değişecek ve tablolarda daha önce görünmeyen nesneler de görünür hale gelecek.

Bu odadaki tabloya baktığımızda tüm sihirbazların üzerinde bir not var. Bizi ilgilendiren kadının gösterdiği not, yani "ödülü en uzakta gösteren çıkışı seç" ipucu. Queen of Diamonds kapısına tıklayarak aynalı labirente girin. Burada seçebileceğiniz iki kapı var, her iki kapıda da bir saksı dikkatini çekmiş olmalı. İşte saksının küçük göründüğü odayı, yani 'ödülü en uzakta göstereni' seçmeliyiz. 6-7 kapıdan sonra saksıya ulaşıyoruz ve Turuncu Anahtarı alıyoruz. Çıkışa tıklayınca bu sefer de kapıların arkasında Helena'nın gölgesi beliriyor. Yine aynı şekilde küçük göründeni seçerek ilerliyoruz. Seçenek çıktığında Helena'ya olduğu yerde beklemesini söyleyin. Helena'ya ulaşıp konuştuktan sonra odaya geri dönüyoruz.



Kupa Kızı odasına dönün ve tabloya bakın. Kadın elinde 'Atlas' kitabı tutuyor. Maça Kızı odasına geçin ve tabloya bakın. Kadın elinde kelepçe tutuyor. Odanın ortasındaki kelepçe vitrinine tıklayın ve kelepçe alın. Şimdi Queen of Spades kapısından girin. Dünya resmen başınıza inecekti, bunu önlemenin yolu Atlas'tan geçiyor. Sinek Kızı odasına girin, heykellere yakından bakın ve Atlas heykelini itin. Şimdi tekrar Maça Kızı odasına dönün, Queen of Spades kapısından girin ve Atlas heykeline yakından bakarak Mor Anahtarı alın.

Sırada üçüncü anahtar var. Odalardaki X işaretli kapılar merkeze götürüyor ama kullanmanız gereken Sinek Kızı odasındaki X kapısı. Bataklıktaki tahtalara bakın, sonra da üzerlerinde kelepçe kullanarak tahtaları birleştirin. Diğer kapılardan geçtiğinizde tahtalar ortaya ulaşmanıza yetecek biçimde birleşmiyorlar. Ortaya ulaştığınızda Yeşil Anahtarı alabileceksiniz.

Kupa Kızı odasına geri dönün ve anahtarları kapının yanındaki deliğe sokun. Kapıyı açtığınızda Mephisto'yu göreceksiniz. Üzerine bir kez tıklayın, tehdit etmek için bir şeye ihtiyacımız varmış. Sinek Kızı odasındaki tabloda kadın tabanca tutuyordu. Maça Kızı odasına dönün ve vitrindeki tabancayı alın. Mephisto'nun yanına dönün ve silahı üzerinde kullanın. İşte bu kadar, bu güzel bulmacayı da çözmüş oldunuz.




EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
Samsung Galaxy Tab
EN GÜÇLÜ ANDROID TABLET TÜM DETAYLARIYLA BURADA
TEST ETTİK
SOSYAL MEDYA UZMANLARI
SOSYAL MEDYAYA HER YERDEN ERİŞİM İÇİN KULLANABİLECEĞİNİZ EN GÜÇLÜ AKILLI TELEFON, TABLET, UYGULAMA VE SERVİSLER
Özel dosya
Hepsi bir arada
KABLO VE KASALARA ELVEDA! KASASIZ 'ALL IN ONE PC'LERİ' TÜM ÖZELLİKLERİYLE KARŞILAŞTIRDIK
Detaylı inceleme
TOSHIBA LIBRETTO W100
APPLE MACBOOK AIR
HTC DESIRE
iOS 4.2
iPAD VE iPHONE, iOS 4.2 SİSTEM GÜNCELLEMESİYLE ÇOK DAHA GÜÇLÜ
Gran Turismo 5
YILLARDIR HEYECANLA BEKLEDİĞİMİZ GT5 NEFESİMİZİ KESTİ
YILBAŞI ALIŞVERİŞ REHBERİ
EN YENİ OYUN İNCELEMELERİ
#31

ORGANİZE SANAYİ



ARALIK

Eskileri hatırlayıp onların yokluğuna dert yanmaktan da bıktım artık. Belli ki ne yazlar, ne baharlar, ne de kışlar eskisi gibi olacak bundan sonra. Bir şeylerin aynı kalmamasına yalandan şaşırıp durmaktan sıkıldım. Aralık ayında buz gibi olması gereken atölyede durduğum yerde ter içinde kalmak da sıkıyor. Nedir arkadaşım bu sıcaklar? Bir ben mi şaşırıyorum olan bitene? Neden hiçbir şey kimsenin umurunda değil? Böyle sıkıntılı bir ay aralık. Kasım ayının da aralık ayının da en güzel, belki de tek güzel olayı Wikileaks. "Biz bunları biliyorduk" deyip durmayın boş boş. Bilmeniz bir şey ifade etmiyor. Herkes her şeyi biliyor bu memlekette zaten. Ama herkesin bildiğini bir kişi söyleyince bakın ne güzel çalkalanmaya başlıyor tekne. Durmazlar umarım, bu her şeyin temelinde duran şey neyse onu sallamaya devam ederler. Olur da yıkılırsa merak etmeyin. Atölye burada. Yaparız yenisini. Alet edevat var halihazırda. **-KAAN ALKIN**



KARAMSAR

Problem çok, çözüm yok. Her geçen gün artıyor dertler. Bazen moraller düzelir gibi olsa da, illa ki bir şey gelip buluyor. Kimi zaman cayır cayır yanan bir tren istasyonu, kimi zaman da insanların umursamazlığı soğutuyor hayattan. "Belki de en iyisi umursamamak" diyorum bazen. Çünkü umursamayan insanlara bakıyorum da hakikaten mutlu görünüyorlar. Bilmiyorum, bu bilinmezlik de elimi kolumu bağlıyor işte. Sonra da karamsar olmama kızıyor herkes. Bu durumda başka ne olunur bilmiyorum ki ben ama? **-M.YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

SAMSUNG



Akasa Nero



Samsung SyncMaster T240



Samsung 1TB x 6 (HD103SI)



High Power 1000 Watt



Samsung Writemaster DVD-RW 22x



Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB



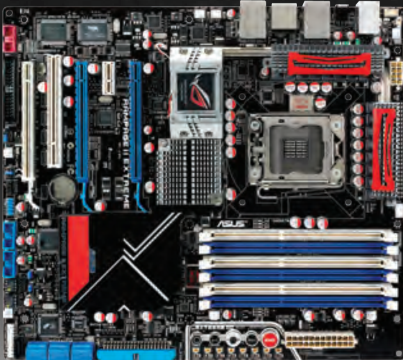
Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme



Dark Evo



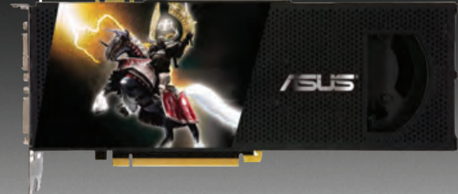
Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark



Asus Rampage II Extreme



Powerful PL-1200



Asus ENGTX295

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ LOG

Team

intel CORE i7 inside

POWERFUL

Flash Rods' DeLorean Hard Drive



GELECEĞE DÖNÜŞ HAYRANLARINA

Eğer siz de benim gibi sıkı bir Geleceğe Dönüş hayranıysanız Flash Rod'un bu DeLorean modeline bayılacaksınız. 1'e 18 ölçekli bu DeLorean DMC-12'nin içinde bir de 500GB'lık Seagate sabit disk saklı. 250$ fiyat etiketine sahip olan model, Geleceğe Dönüş II'deki DeLorean modelini temsil ediyor ve masanızın şıklığına şıklık katacak. Hem HDD'si patlarsa benimki gibi bardak altlığı niyetine de kullanmamış olursunuz.







Casemate's iPhone 4 Bounce Case

RADYASYON DÜŞMANI KILIF

Manyetik radyasyonun vücudumuz üzerindeki etkileri tartışıladursun, Casemate işi kökünden halletmek için kolları sıvamış. Casemate'in iPhone 4 için çıkardığı (Blackberry kılıfları da yoldaymış) 50$ fiyat etiketine sahip olan bu şık kılıflar, telefonun yaydığı radyasyonu başımızdan uzaklaştırarak etkisinin yüzde 60 civarında azalmasını sağlıyor. Bir tuşla iki kuş vurmuş oluyoruz böylece.

LG L-03C

KAMERALI CEP TELEFONU DEĞİL, CEP TELEFONLU KAMERA

Neredeyse her birimizin telefonunda kamera var artık. Ama hangimizin kompakt dijital kamerasında telefon var? LG L-03C ile artık bu da mümkün. 3x optik zoom'unun, 12MP CCD sensörünün ve XENON flash'ının yanı sıra bir de telefon özelliği bulunan ürün, 720p video kaydı da yapabiliyor. 3" 800x480 ekrana sahip olan kamera, Ocak ayında Japonya'da satışa sunulacak.

Kum Saati Şeklinde Trafik Işıkları

PEKİ RENK KÖRÜ ŞOFÖRLER NE YAPSIN?

Kum saati şeklindeki bu trafik ışıkları, yolları şenlendirecek. Sıkıcı klasik trafik lambalarından çok daha şık ve dinamik olmasının yanı sıra, sürücülerin bir sonraki ışığa ne kadar süre kaldığını kolayca görmelerini de sağlıyor. Renk körü şoförler için herhangi bir işaret bulunmamasıysa, tasarımın tek sorunu. Ona da bir çare bulurlar artık.



Calvin Klein'dan 3D Gözlük

BİLDİĞİN GÜNEŞ GÖZLÜĞÜ BU

Taktığımızda uzaylı gibi görünmemize neden olan günümüz 3D gözlükleri Calvin Klein, Gucci, Oakley gibi markalar sayesinde daha insani şekillere bürünüyorlar. Celvin Klein'ın Marchon3D ile ortaklaşa çalışmasının ürünü olan ve RealD sertifikası bulunan gözlüklerin kadınlar ve erkekler için farklı modelleri mevcut. Aynı zamanda güneş gözlüğü olarak da kullanılabilen şık gözlüklerin UV filtresi de bulunuyor.



Buzdan Touchscreen Olur Mu?

NOKIA YAPMIŞ, OLMUŞ

Bu teknolojiyi cep telefonlarında görebilme olasılığımız pek olmasa da insan yine de heyecanlanıyor. Bir çok kez olduğu gibi kendimize yine soruyoruz: Nereye gidiyor bu teknoloji? Ama sadece buzdan oluşan bir ürün değil bu, o kadar da gelişmedi teknoloji. İşin içinde kızılötesi kameralar ve onların bağlı olduğu bilgisayarlar da var. Yine de ne olursa olsun Nokia'nın "öylesine eğlencelik bir deney bu" dediği bu buz parçası Multitouch dokunmatik bir panel.

Genious Ring Mouse

PARMAK FARESİ

İlginç fare tasarımlarıyla karşılaşıyoruz arada. Ama Genious'un bu faresi, hayatımızda gördüğümüz en ilginç fare tasarımına sahip. İşaret parmağına yüzük gibi takılan fare üzerinde bulunan 1000DPI'lık pad ile yönetiliyor. Pad'in altındaki tuşlar da farenin sağ ve sol tuşları olarak görev yapıyor. 2.4GHz kablosuz teknolojisini kullanan fareyi USB üzerinden şarj edebiliyorsunuz.



Samsung C8000 LED TV





KALKIN MASAMDAN YAAAA, BEN OYNAYACAĞIM! -KAAN ALKIN

HAYATINI BİLGİSAYAR BİLEŞENLERİ arasında, her türlü elektronik cihazla kucak kucağa geçiren insan, bin bir türlü fanteziye girmek durumunda hissediyor kendini. Artık sapıklık mıdır, açlık mıdır bilemiyoruz. Evimde gayet mütevazı sistemimle, gayet mütevazı takılırken, Organize Sanayi kapısından girip türlü türlü oyuncağı görünce, bana bir haller oluyor. 46" Samsung 3D LED TV görünce o haller iyice garip bir şey haline geliyor.

Televizyonların bu kadar incelmesi iyi bir şey mi bilmiyorum. Kutuyu görür görmez gözü kararan, hızla ambalajı açmak için ileri atılan donanım editörünün bile hızını kesiyor bu incelik. Göründüğünden çok daha dayanıklı olmasına rağmen, insan kendini bir hayli kibar olmak zorunda hissediyor. Kutusundan çıkartıp birkaç vidayla ayağının montajını yaptıktan sonra, oyun odasında devam etmekte olan toplantıyı bahane ederek kendi masasına koymak ihtiyacı duyuyor editör yine de. Masamın üstünde 46" bir TV varken, Organize Sanayi'ye çevre atölyelerden gösterilen ilgi hızla artıyor haliyle. Önce oynadığım oyunun başından kaldırıyorlar beni (Burnout Paradise), ardından masamdan uzaklaştırıyorum. Kalabalık yüzünden masanın arkasına geçip ekrana dahi bakamıyorum. Allah'tan kısa bir süre sonra dağılıyor herkes. Bende rahat rahat işime (Unreal Tournament III) bakabiliyorum. 1920x1080 Full HD televizyonun 116 cm oluşu masa üstündeki hareket alanımı biraz kısıtlıyor elbette. Şık çerçevesine şöyle bir bakabilmek için pencereye kadar geri kaydırmak zorunda kalıyorum koltuğumu. Bir yandan Blu-Ray oynatıcının ambalajını açmaya uğraşıyorum. 3D gözlükler masanın üstünde duruyor. Sadece bir film gelmiş ama olsun. Takıyorum gözlüğü kumandadan menüye dalıp 3D'ye geçiyorum. 3D performansı dört dörtlük. Tekrar işime dönüyorum (Battlefield Bad Company 2). 200Hz MotionPlus'la bir haller oluyor oyunlara. Bambaşka, capcanlı her şey. 4 adet HDMI girişine bir uçtan PS3'ü yanaştırıyorum. Bir de ethernet kablosunu takıveriyorum C8000'e tamamdır. Internet@TV, Skype, kurcaladıkça kurcalıyorum. 10W Hoparlörler biraz zayıf geliyor sadece. Ama zaten böyle bir ürünü düzgün bir ses sistemiyle kullanmak gerek, değil mi ya? Kurcaladıkça kurcalıyorum, kurcaladıkça daha bir güzel görünüyor gözüme.

Yerim olsa bir iki sayfa daha anlatabileceğim Samsung C8000 LED TV, slim metal tasarımı, kullanım kolaylığı, performansı, ağ ve internet özellikleri, bağlantı noktaları ve görüntü teknolojileriyle tam bir yılbaşı paketi olmuş. Elbette benim yaptığım gibi alıp masanıza koymayın C8000'i. Ama salonunuzda çok şık duracağına ve ne amaçla olursa olsun uzun saatler mutlu mesut bakışacağınıza eminim.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Yüksek görüntü kalitesi, şık tasarım
Eksiler: Yok
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Anadolu Elektronik www.anadoluelektronik.com.tr
Fiyatı: 6799TL (KDV DAHİL)

ThinkPad Edge 13

THINKPAD'İN EDGE HÂLİ -MERT YİĞİT DOĞRU

ŞİMDİYE KADAR PEK çok kez dile getirdiğim gibi ThinkPad dizüstü bilgisayarları seviyorum. Uzun yıllar boyunca güvenle kullanabileceğim sağlam ürünler bunlar. Ancak ben aynı fikirde olmasam da "ama tasarımları sıkıcı" diyeni de çok aynı zamanda. Yani en azından Edge serisi gelene kadar çoktu, ama artık o kadar emin değilim.

Test için bize gönderilen ürünün parlak kırmızı kapağı ve etrafını çevreleyen gümüş şeridiyle bu Edge serisi bilgisayar hem çok şık, hem de oldukça dikkat çekici çünkü. Kapağını kaldırınca, Lenovo'nun mavi renkli tuşları ortadan kaldırdığını görüyoruz. Son derece sade tasarlanmış olan ürünün iç kısmına da siyah ve kırmızı renk hâkim. Touchpad kullanmak istemeyenler için TrackPoint de her zamanki yerinde, kullanımı kolay chicklet tarzı klavyenin ortasında duruyor. Sağ üstteki açma kapama tuşuna basınca bilgisayar hayat buluyor ve ThinkPad amblemlerindeki "i" harfinin noktaları kıpkırmızı parıldıyor. Bu durumda özellikle karanlıkta daha bir güzelleşiyor ThinkPad Edge 13.

Netbook'lar ve ufak boyutlu dizüstü bilgisayarlar arasında bir yerlerde konumlandırabiliriz sanırım ürünü. Üzerinde optik sürücü barındırmıyor ki bu bazı kullanıcılar için sorun teşkil edebilir. Etrafını çevreleyen metalik gri şerit SD kart, kulaklık ve güç girişlerinin yanı sıra üç adet USB girişi (birini bilgisayarınız kapalıyken USB cihazınızı şarj etmek için kullanabiliyorsunuz), Kensington kilidi, bir adet HDMI, bir adet VGA ve



bir adet Ethernet bağlantı noktasına ev sahipliği yapıyor. Alt ön kısmında bulunan hoparlörlerinin ses kalitesiyse pek parlak olmasa da günlük kullanımda yetiyor. Filmimi de izledim, müziğimi de dinledim.

PEKİ YA PERFORMANS?
AMD Athlon Neo X2 L324 1.5GHz işlemcisi, 3GB RAM'i 500GB HDD'si ve ATI HD3200 GPU'su bulunan test ettiğimiz ürün, piyasadaki modellerin sahip olduğu donanım özelliklerini tam olarak yansıtmıyordu (piyasada bulacağınız modelin özellikleri: AMD Athlon II Neo Dual core K325 1.3GHz, 2MB L2, DDR3-800, 2x2GB, 320GB/5400rpm, N/A, ATI Radeon HD 4225 IGP). 13.3" ekrana sahip olan bilgisayar buna rağmen kullandığım süre boyunca performans konusunda hiç sıkıntı yaşatmadı bana. Windows 7 Ultimate 64bit işletim sistemi yüklü olan ve Lenovo Enhanced Experience desteği de bulunan bu ThinkPad de büyük abileri gibi oyun konusunda fazla bir şey sunamıyor bizlere. Onun işi oyun oynatmaktan ziyade düşünmek olduğu için ceketimizin önünü ilikleyip saygıyla eğiliyoruz önünde. Tüm bunların yanı sıra ThinkPad 13'ün Core2Duo işlemcili bir versiyonunun daha bulunduğunu ve desteklenen WiMax bağlantının opsiyonel olduğunu hatırlatalım.

Lenovo'nun bu ThinkPad'i de diğerleri gibi kendine hayran bıraktı. Tek kusuru varsa o da parlak kırmızı (siyah renk seçeneği de mevcut) kapağının çok çabuk çizilmesi. Başka hiç üzmedi beni birlikte geçirdiğimiz günler boyunca. Emin olun sizi de üzmeyecektir.



İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Zarif tasarım, günlük kullanım için yeterli performans
Eksiler: Üst kapak çok çabuk çiziliyor
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalât: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyat: 666$ + KDV



BenQ XL2410T

120HZ HEADSHOT! -KAAN ALKIN

BİRİLERİ HAYAL EDİYOR, birileri de kalkıp onların hayallerini gerçeğe dönüştürüyor. İşe bu açıdan bakıldığında ne kadar da hoş geliyor kulağa. Pardon, neyden bahsettiğimden haberdar değilsiniz henüz, anlatayım. BenQ ünlü *Counter-Strike* oyuncuları HeatoN ve SpawN'ı bir kenara çekiyor, "Söyleyin kardeşim, hayallerinizdeki monitör nedir, nasıldır, teknik özellikleri nelerdir" diye soruyor. Aldığı cevapları da bir bir hayata geçiriyor. Fatal1ty'nin kimi facia ürünlerini düşününce bir an bir korku sarıyor oyungezerin yüreğini, ama korkmayın. Vahim bir durum yok ortada, tam tersine bu vakada hayat güllük gülistanlık.

Profesyonel oyuncular da profesyonel oyuncu geçinenler de (ben dahil) kullandıkları donanımlar konusunda bir hayli kaprisli olabiliyorlar. İşletim sistemi seçimi, klavye, fare, mousepad vb. Konu monitör olduğundaysa her kafadan ayrı bir ses çıkıyor. Dikeyde ya da yatayda ayarı dibine kadar kısan mı dersiniz, monitörü istediği yükseklikte kullanmak için yanında tahta kutu taşıyan mı, tazeleme oranına kafayı takan mı... Her türden oyuncu var ortamda. Bunları hesap etmeyi bilen HeatoN ve SpawN bencillik etmemiş, tüm oyuncuların ihtiyaçlarını göz önünde bulundurmuşlar.

Ürünün teknik özelliklerinden bahsetmeden önce tasarımına bir bakalım. Siyah ürün alıştığımızın aksine parlak bir yüzeye sahip değil. Mat olmasını HeatoN ve SpawN özellikle istemiş. Fena da olmamış, hiçbir şey değilse çerçevede parmak izi kalmaması bile iyi bir özellik. Kontrol tuşları ön alt panele yapılan bir çıkma üzerine yerleştirilmiş, erişimleri ve kullanımları gayet rahat. Ürünün irice ayağı monitöre pivot özelliği kazandırmış. 90 derece çevirip kullanılabildiği gibi, yükseklik ayarı da rahatlıkla yapılabiliyor. İstediğiniz şekilde kolaylıkla ayarlayabiliyorsunuz.

TEKNİK EKİP

23.6" monitörün üzerinde VGA, DVI, HDMI ve kulaklık bağlantı noktaları yer alıyor. 2ms (GTG) tepki süresine ve 10.000.000:1 dinamik kontrast oranına sahip. 120Hz ürün ayrıca Nvdia 3D Vision uyumlu olarak geliyor. Maksimum güç tüketimiyse 40W. Teknik özelliklerine bakınca ihtiyaçlarımızı fazlasıyla karşılayabileceğini söyleyebiliyoruz zaten. Ama başına oturduğumuzda BenQ'nun ve HeatoN & SpawN ikilisinin bundan daha fazlasını hayal ettiklerini görebiliyoruz. Enteresan özelliklerin başında "değiştirilebilir görüntülenen alan" geliyor. Ürün 23.6" ama oyuncuda kaprisin bitmediğini bilen ustalar tek tuşla 17", 19", 22" geniş ekran arasında geçiş yapabilmemizi de mümkün kılmış. Böylece monitörü değiştirmeden her oyuncu alıştığı şekilde oyununu oynayabiliyor. Yaptığımız görüntü ayarlarını (parlaklık, kontrast, renk gibi) kaydeden ürün iki farklı kullanıcının tekrar tekrar ayar yapmak zorunda kalmadan hızlıca "kendi monitörüne" geçmesini sağlıyor.

HAYALLERLE YAŞAMAK

Benim inanılmaz hoşuma giden ve işime de gelen bir diğer özellikse, Picture By Picture, yani iki farklı kaynaktan gelen görüntülerin yan yana görüntülenebiliyor olması. DVI'dan dizüstü bilgisayarımı, HDMI'dan PS3'ümü bağlayıp aynı anda, durmadan kaynak değiştirmeden aynı ekranda görebiliyorum. 2 monitörle uğraştırmıyor ya beni, daha ne isterim. PBP özelliğiyle oynarken unuttuğum, sonradan kutunun içinde fark ettiğim iki ürün daha var bu arada. Zowie marka bir oyuncu faresi ve mouse pad de monitörle birlikte geliyor. Ülkemizde çok tanınmasa da kaliteli oyuncu donanımları üreten bir marka Zowie. Fare orta halli, kaliteli bir ürün. Mouse pad'se gerçekten şahane. Gayet güzel iki hediye olmuş. Aferin BenQ ve Zowie'ye.

Ürünün görüntü kalitesi oldukça yüksek. Ben HeatoN ya da SpawN olmadığımdan olsa gerek oyunlarda yarattığı farkı pek hissedemedim. Ancak daha önce kullandığım hiçbir monitörü de aramadım. 3D performansı da oldukça iyi olan ürünü, kısıtlı vakitten dolayı bir de 6000 serisi AMD ekran kartıyla test etme fırsatı bulamadım. Ancak eminim ki yüzümü kara çıkartmazdı.

Uzun süreden sonra BenQ'dan oyunculara yönelik çok sağlam bir monitör geliyor. Ürünün öneminin bilincinde olan firma SpawN ve HeatoN'ı XL2410T'nin tanıtımı için Türkiye'ye getiriyor. Aralık ayında yapılacak ESL *Counter-Strike* 1 on 1 turnuvasının birincisi ve ikincisi, ödüller dışında, yapılacak tanıtımda ağırlanacak. Dünyanın en iyi 2 *Counter-Strike* oyuncusuna karşı oynama şansına da sahip olacak. ESL sayfalarımıza bir bakın derim.

Ürüne dönersek; olmuş arkadaşlar. 3D oyuncu monitörü arıyorsanız kafanızı sağa sola çok fazla çevirmenize gerek yok. Bakmadan, oynamadan, kurcalamadan geçmeyin sakın.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Pivot özelliği, yüksek performans, 3D
Eksiler: -
Üretim: BenQ www.benq.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyatı: 599$ + KDV



PowerColor Radeon HD 5870 PCS+

POWERCOLOR PCS+ SERİSİNİN EN KASLILARINDAN -MERT YİĞİT DOĞRU



POWERCOLOR EKRAN KARTLARI son aylarda Organize Sanayi semalarında bolca görünmeye başladılar. Biz de kolundan tuttuğumuzu bu sayfalara getirdik, inceledik geçtiğimiz aylarda. PowerColor Radeon HD 5870 PCS+'ı getirmekse o kadar kolay olmadı. Çok güçlü kerata, ikna edene kadar öldük öldük dirildik.

Ama sonunda aldık getirdik, test sistemimize yerleştirdik. Sunduğu artıları daha önce anlattığımız PCS+ soğutucusuyla güzelliğini tescilleyen kart, kablo trafiğinin bol olduğu test sistemimize girerken biraz nazlansa da (hiç söz dinlemiyor efendim) fazla sorun çıkarmadı. Bir HDMI, bir DisplayPort ve iki Dual-DVI girişi bulunan ekran kartına DVI'dan bağlanıp güç tuşuna bastık. Baktık ki 1GB DDR5 bellekle gelen kartın hem çekirdek saat hızı (875MHz) hem de bellek saat hızı (1225MHz) referans kartlara oranla 25Mhz daha iyi. PCS+'ın getirileri bunlar. Bununla birlikte, yine referans kartlara göre 15 dereceye kadar daha soğuk çalıştığı için siz de overclock yoluna başvurabiliyorsunuz rahatlıkla. Şimdilik net bir şey söylemek zor tabii ama bir sonraki ekran kartı muharebemizde iddia edilen bu sıcaklık ve performans farklılıklarını rahatlıkla karşılaştırma şansımız olacak.

Birlikte olduğumuz süre boyunca hoşça vakit geçirdik PowerColor'la. Arkamıza HD 5870 GPU'nun da gücünü alarak kâh *Dirt 2*'de Ken Block ile kapıştık, kâh *Metro 2033*'te mutant katliamı yaptık. *Just Cause 2*'de sınır tanımayıp *Battlefield Bad Company 2*'de bolca mermi yaktık. Bu arada sükûnetini bozmayan ve test sistemimizin diğer bileşenleriyle muhabbeti kuran HD 5870 PCS+ da halinden epey memnun görünüyordu, her şey çok güzeldi, ta ki ayrılma vakti gelene kadar.

Eğer siz de bu mutluluğa ortak olmak ve oyunlarınızdan aldığınız keyfi katlamak için bir ekran kartı arıyorsanız PowerColor Radeon HD 5870 PCS+'ı rahatlıkla önerebilirim size. Daha hızlı, daha serin ve epey de yakışıklı. Daha ne istiyorsunuz?

PERFORMANS TABLOSU

3DMark Vantage	Total	H12263
	CPU	20637
	GPU	12477
Heaven Benchmark 2.1	DX9	62
	DX10	-
	DX11	33.9

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: PCS+ soğutma sistemi, overclock'lu gelişi
Eksiler: Yok
Üretim: www.powercolor.com
İthâlât: Endeks Bilişim ww.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 470$ + KDV

Razer Orochi

DİZÜSTÜ OYUNCULARINA YOLDAŞ -MERT YİĞİT DOĞRU

ŞIK GÖRÜNÜŞÜYLE, KONFORLU ve üst düzey malzeme kalitesiyle hemen nasıl da kendini belli ediyor kerata değil mi? Küçük boyutlarına rağmen parmaklarınız üzerinde rahatlıkla yerini alabiliyor, avucunuz farenin sırtına temas ediyor. Bu arada simetrik tasarımı sayesinde sol eliniz "Hani bana hani bana" demiyor. Sorun şu ki solaksanız sadece sol başparmağınızın altındaki, sağ elinizi kullanıyorsanız da sadece sağ başparmağınız altındaki tuşları kullanabiliyorsunuz. Artısı, her daim başparmağınız altında iki tuş bulunurken, ters tarafta kalanların pek bir kullanışsız kalması. Deneyin bir. Umut yok değil mi? Söylediğim gibi, o tuşlara basabilen olmadı pek.

UFAK TEFEK BİR ŞEY AMA...
Barındırdığı özelliklerle de biraz önce kullandığınız o koca fareden aşağı kalır değil Orochi. Hem kablolu, hem Bluetooth 2.0 ile kullanabiliyorsunuz. Kablolu kullanımda 4000dpi hassaslık, 1000Hz Ultrapolling ve 1ms tepki süresi, kablosuza geçince 2000dpi'a, 125Hz'e ve 8ms'e düşse de kablolardan kurtulmak hoş. Programıyla da dilediğiniz komutlar atayabiliyor, tekerleğin mavi LED'ini açabiliyorsunuz. Yalnız kutuya boşuna bakmayın, Razer, Orochi ile birlikte kablosuz alıcı koymamış. Piyasadaki çoğu dizüstü bilgisayarda olduğu gibi sizinkinde de Bluetooth alıcı var nasıl olsa, oradan bağlayabilirsiniz. En olmadı bir alıcı alırsınız, olur biter. Yine de içinize sinmedi gibi? "Alıcı olsa daha iyi olurdu" diyor gözleriniz. Ne yalan söyleyeyim, bence de haklısınız. Farenin ağırlığı değiştirilemiyo... Efendim? Kablolu kullanımda değişik AA pil kombinasyonlarıyla ağırlık değiştirebiliyor musunuz? Ah siz yok musunuz siz...

Ayrılık vakti geldi çattı. Ama siz ağlıyorsunuz? Biliyorum çok başarılı bir fare ama bu kadar çarpılacağınızı da düşünmemiştim açıkçası. İlk görüşte aşık olmuşsunuz demek ki. Madem bu kadar beğendiniz, bakıyorum dizüstünüzün de oynatamayacağı oyun yok pek, e o zaman alın gitsin canım bir tane. Mobil alemlere beraber akın, başarılarınızı devam ettirin. Emin olun birbirinizi tanıdıkça daha çok seveceksiniz.







İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Tasarım, özellikler
Eksiler: Yok
Üretim: Razer www.razerzone.com
İthâlât: Firebal www.firebal.net
Fiyat: 182,65 TL (KDV dahil)



Asus G53Jw

BU KADAR DA EZİYET EDİLMEZ Kİ BİR İNSAN EVLADINA! -KAAN ALKIN

TEKNOLOJİ, DONANIM, BİLİŞİM falan iyi güzel de bir insan evladına bu kadar da ıstırap çektirilmez. Ne alacağını bilemeyen, alışveriş delisi, zaten alım gücü hepsine (ya da herhangi birine) yetmeyen garip yaratıklar haline dönüşmeye başladık. Ürünün tavsiye edilen son kullanıcı fiyatını öğrenmek için telefon ettiğimde dalıp "üç kuruşluk aklım var zaten beni ondan da mı edeceksiniz" diyerek ürünün incelemesini tek cümleyle yazıvermiştim zaten ama sizin için hikâyenin geri planını da anlatayım.

Benim için ürünlerin tipi çok önemli değil. Yok rengi kötü, yok şurası çirkin olmuş, yok böyle olmuş, beni pek ilgilendirmiyor. Önce ergonomi sonra performans arıyorum ürünlerde. Zaman zaman biri diğerinin önüne geçebiliyor, sorun değil. Bunları söylediğime de bakmayın, Asus'un dizüstü harikası G53Jw iki konuda da hiçbir sıkıntı çıkartmadı bana. Mat siyah, değişik kasası bir arabanın burnu gibi arkadan öne doğru bir açı yaparak uzanıyor önümde. Optik okuyucuyu sol yanına taşımışlar ürünün. Farenin kablosuna da takılmıyor. Mis. İhtiyacım olan tüm bağlantı noktaları da ürünün üzerinde, sağa sola dağıtılmış. "Neresine ama" falan diye sormayın siz de. Hızlı hızlı gidiyorum çünkü derdim başka. Kapağı kaldırıp 3D dünyanın kapılarını açacak 15,6" LED ekranı kurcalamak istiyorum. Sistem bileşenlerinin ne kadar abartı olduğuna bakmak istiyorum. Masaüstü bilgisayarımdan daha yüksek performansa sahip bir dizüstü bilgisayar mı var elimde, bilmek istiyorum.



Kapağı kaldırıp basıyorum güç düğmesine. Burnumu kaşıyamadan açılıyor Windows 7. Intel Core i7-740QM işlemci, 8GB DDR3 bellek, Nvidia GeForce GTX 460M ekran kartı karşılıyor beni. "Eh canım" diyorum, "az daha zorlasan fezaya gideceğiz". 750GBx2 sabit disk? Yok daha neler. Ürünün kutusundan çıkan 3D Vision kitine bakıyorum. Bir gözlük bir USB kablosu. Eee, alıcı nerede? Ha aletin içine gömdünüz. "İyi o zaman" deyip hemen sıradan oyunları deniyorum.

Batman Arkham Asylum yine on numara 3D oyunlar arasında. 15,6" bir dizüstü bilgisayar ekranında 3D oyun oynamak biraz garip geliyor başta. Bir türlü mesafemi doğru ayarlayamıyorum ekrana. Biraz öne, biraz arkaya. Ekranı biraz dikince düzeliyor görüntü. Başlıyor yazılar, pelerinler, adamlar ekranın dışında uçuşmaya. Samsung 3D TV incelemesi için gelen 3D filmi takıyorum Blu-Ray okuyucuya. Oh oh güzel. Hızımı alamıyorum, ne oyun varsa elimde kurmaya başlıyorum. Zaten ne ayar gerekiyor ne de başka bir şey. Yaptığım bir ayar varsa o da oyunların detay seviyelerini en tepeye çekmek. Tık demiyor alet. Tüm oyunlar şahane görünüyor ekranda. Bir tek *Star Wars Force Unleashed 2* kapak oluyor. 3D açılmıyor bile oyun! Girip sürücülerden kurcalamaya başlıyorum. İkinci oyundan haber yok ama daha ilk oyun için Nvidia "tavsiye edilmez" ibaresini yapıştırmış. Boşverip devam ediyorum başka oyunlarla. Öyle bir kaptırıyorum ki benchmark atmayı unutuyorum direkt. Ürünü geri göndermek için paketlerken aklıma geliyor. Eh, akılsız başım benim. 10 numara performansı bir güzel benchmark'la süsleyemeden gidiyor alet.

Oyun oynarken bir hayli geç fark ediyorum. Sadece bir fare bağladım cihaza ve saatlerdir hiçbir şeyden yakınmadan kurcalıyorum. Klavye rahatsız etmiyor, ergonomik, rahat. Sıkça kullandığım F tuşlarına basarken parmaklarım yolunu şaşırmıyor. Tek bir sorun var koca alette, o da fazla ağır olması. Teknik özelliklerine bakıyorum, 3,6 kilo diyor. Ama sırtlamaya kalktığınızda 1 ton gibi geliyor. Ama oyuncu adamı bozmaz böyle şeyler. Ben alır her yara taşırım bu namussuzu. Fiyatı da birazcık daha makul olsaydı ne güzel olacaktı. Asus'tan gelen tavsiye edilen son kullanıcı fiyatı; 2149$ + KDV. Tamam, fiyat performans oranı yüksek ama bunun G73'ü var daha yolda olan. Ona da ağzımızın suyu akacak eminim. Ama onun fiyatı ne olacak, bu ürün 2000$ üstünde etiketlenirken? Neyse sevgili oyungezerler, olmuş bu alet, alın tepe tepe kullanın. Asus dizüstü oyun sistemi işini gerçekten çok ama çok iyi kotardı. Bozmadan devam ederler inşallah da ben de tez zamanda kaçırırım aklımı. Kalın sağlıcakla.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: 3D, yüksek performans, ergonomik, değişik tasarım
Eskiler: Ağır
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Indeks www.index.com.tr, Mersa www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 2149$ + KDV



M55 Beast

GELECEKTEN GELDİ

Alışılmış bisiklet imgesini aklımızdan söküp atan M55'in Beast modeli, elektrikli bir bisiklet. Saatte 65km/s hıza ulaşabilen Beast, titanyum ve karbon fiberden oluşan bir gövdeye sahip. Tek şarjla 120km yol da yapabiliyormuş. Adının hakkını bu kadar veren ürünler pek fazla çıkmıyor piyasaya valla. İnternet üzerinden ön siparişleri alınan Beast'i buralarda görür müyüz bilinmez ama kullanmak için ehliyet gerektirmediğini düşününce, görmesek daha iyi olur gibi.

Turkcell T10

TURKCELL MARKALI İLK TELEFON

Turkcell'in Huawei ile işbirliğiyle piyasaya sürdüğü T10, Android 2.1 işletim sistemine sahip ve Turkcell markası taşıyan ilk cep telefonu olma özelliğine sahip. 240x320 piksel 2.8" dokunmatik ekran, GPS, Wi-Fi, 3.2MP kamera, pusula gibi özelliklere sahip olan telefon, bunların yanında Turkcell'in Mobil TV gibi uygulamalarını da destekliyor.





ECS Elitegroup H55H-CM

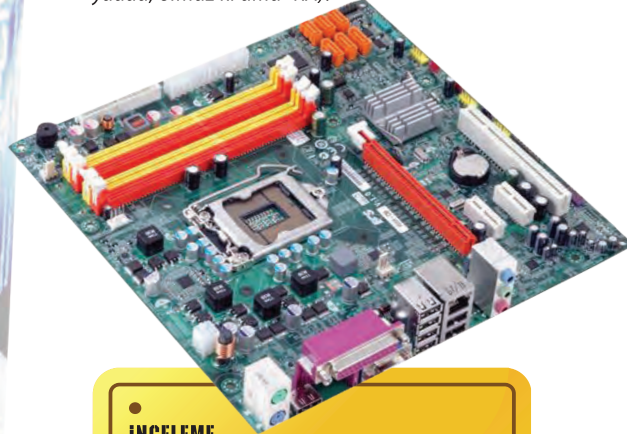
EN MİNİĞİNDEN -MERT YİĞİT DOĞRU

TEST SİSTEMİMİZ SAĞ OLSUN, gözümüz heybetli ana kartlara alışık. O nedenle karşımızda böyle minimal ve sade ana kartlar bulunca ufak bir şaşkınlık olmuyor değil. ECS Elitegroup'un H55H-CM'si de bu yüzden doğal olarak bir şaşkınlık yaratıyor bünyemizde ama her ay bambaşka ürünlerle içli dışlı olduğumuzdan çok uzun sürmüyor bu şaşkınlık.

Intel'in H55 çipsetini kullanan anakartın üzerindeki LGA 1156 soket Intel i3, i5 ve i7 işlemcileri destekliyor. Anakart kutusundan çıkmış masanın üzerinde yatarken bakıyorum neleri var neleri yok diye. Bir adet PCI-e x16, iki adet PCI-e x1 ve bir adet de PCI slotlarının yanı sıra sağ alt köşedeki 6 adet SATA II portlarının üzerinde 4 adet bellek slotu bulunuyor. Maksimum 16GB'a kadar DDR3 1333MHz belleğe destek veren H55H-CM'nin eJIFFY özelliği sayesinde de işletim sistemini beklemeden, güç düğmesine dokunduktan sadece 8 saniye sonra resimlerimize bakıp, interneti altına üstüne getirebiliyoruz. Asus Express Gate teknolojisiyle benzer bir durum söz konusu yani.

Intel'in H55 çipseti, grafik işlemcisine sahip Intel i3 ve i5 işlemcilerini destekliyor. Anakart üzerinde HDMI ve bir adet VGA bağlantısı bulunuyor. Ayrıca 6 kanal ses çıkışı, 6 adet USB 2.0 bağlantı noktası mevcut. ECS Elitegroup H55H-CM cep yakmayan, minimal bir mini-ATX anakart. Fazlasında gözünüz yoksa alıp gönül rahatlığıyla kullanabilir, mütevazi oyun ya da medya bilgisayarınızın nadide bir parçası haline getirebilirsiniz *(babacım alet yeşil yaaaa, olmaz ki ama -KA)*.





İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: eJIFFY özelliği, fiyatı
Eksiler: Yok
Üretim: ECS Elitegroup www.ecs.com.tw
İthalât: Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Çözüm www.cozum.com.tr
Fiyat: 75$ + KDV

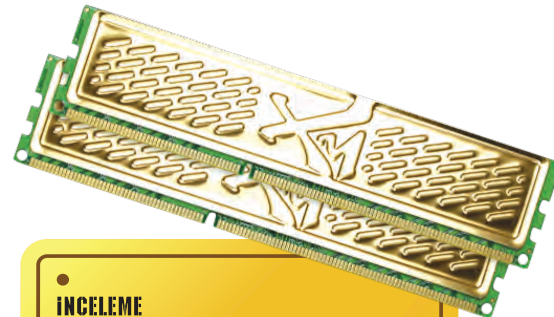
Mach Xtreme Copper (MXD3C13334GK) 4GB Dual Channel 1333MHz DDR3

BİLGİSAYARINIZIN ALTIN ÇOCUKLARI -MERT YİĞİT DOĞRU

BİLGİSAYARINIZI YENİLEDİNİZ, işlemcinizle ekran kartınızı seçtiniz. Bellek konusunda ise önünüzde bir sürü seçenek var. Seçmek çok kolaymış gibi bir de Mach Xtreme'in Copper bellekleri giriyor işin içine, işler iyice karışıyor *(babacım sen de bir çözemedin şu kafa karışıklığını -KA)*. Ne yapacağınızı bilmiyorsunuz, moraliniz bozuluyor.

Bozulmasın sevgili Oyungezerler. Bu durum işleri iyice karıştırıyor dedim ama bir yandan da bu, isteklerimize uygun bellekler seçmemizin kolaylaşması demek. Sonuçta farklı modellerin kendilerine has artıları ve eksileri bulunuyor. Örneğin Mach Xtreme Copper bellekler üzerinde "MX" harfleri bulunan altın renkli soğutucusuyla hem terini kolayca atabiliyor, hem de kasamızın iç şıklığına katkıda bulunuyor. Eğer kasa içi modifikasyona meraklıysanız 9-9-9-27 (1.5V'de) gecikme sürelerine, 1333MHz hıza ve XMP teknolojisine sahip olan 2x2 çift kanal modülleri alıp uzun süreliğine bellek derdinden kurtulabilirsiniz kısacası.

Mach Xtreme Copper soğutucusuyla kasamızın şıklığını arttırırken bu arada da kendini soğutmasını da biliyor. Performansı ve kalitesiyle de bizleri memnun eden modüllere eğer bu sıralar DDR3 bellek ihtiyacınız varsa göz atmadan geçmeyin derim. Ben şahsen, son oyunlarda ufaktan nefesi kesilmeye başlayan bilgisayarımı güncellerken seçebileceğim bellekler arasına ekledim Copper'ı şimdiden.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Soğutucusu, kalitesi
Eksiler: Yok
Üretim: Mach Xtreme www.mx-technology.com
İthalât: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 74$ + KDV

IPtivibu

TTNET'LE IPTV DEVRİ BAŞLIYOR





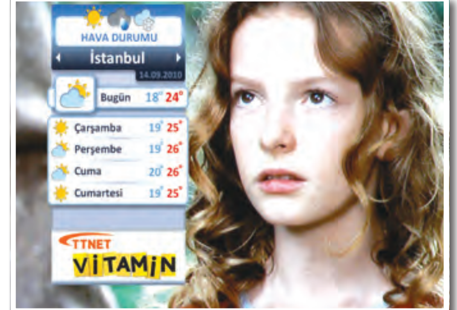
İNTERNET ALTYAPISI ARZU ettiğimizden biraz yavaş da olsa gelişmeye devam ediyor. Geliştikçe de yeni hizmetleri beraberinde getiriyor. TTNET bir süre önce tivibu hizmetini kullanıcılarına tanıtmıştı. Internet üzerinden TV kanallarına ve çeşitli hizmetlere erişim sağlayan tivibu hizmetinden sonra, geniş bant internet bağlantısı üzerinden IPTV alıcısı aracılığıyla yüksek kalitede yayın yapan yeni nesil TV platformu IPtivibu hizmetiyle karşımıza çıkıyor.

Bilgisayar başında değil, oturma odamızda hem HDTV'mizin hem ses sistemimizin nimetlerinden yararlanarak, geniş bant internet üzerinden IPTV alıcısı aracılığıyla TV kanallarına ve çeşitli interaktif hizmetlere ulaşmamızı sağlıyor. IPtivibu bünyesinde yerli ve yabancı toplam 102 kanal bulunuyor. Kanal sayısı her geçen gün artmakta. Tivibu hizmetinde olduğu gibi IPTV üzerinde tekrar-izle, durdur-izle, geri al-izle gibi özellikler mevcut. Yani mevcut yayınları canlı dahi olsa durdurmak, geri almak, ya da belli bir süre içerisinde tekrardan izlemek mümkün. Belli yayınları, yerli ve yabancı filmleri kirala-izle hizmetiyle izlemekte mümkün. Kısaca yayın akışıyla sınırlandırılmak yerine favori dizinize yada kaçırdığınız programlara istediğiniz zaman ulaşabiliyorsunuz.



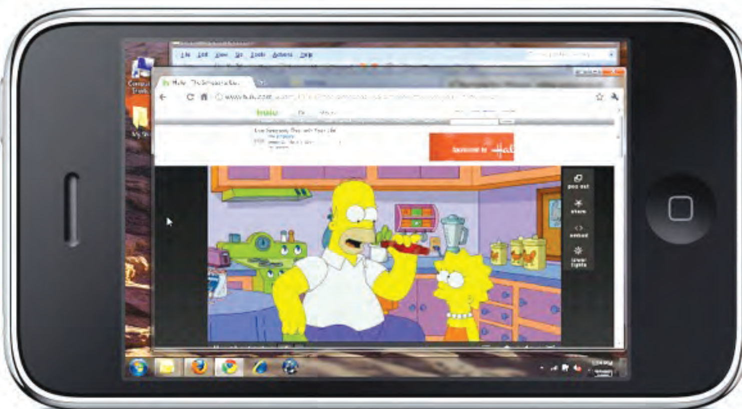
TV yayınlarını takip ederken, maç sonuçlarını öğrenmek, hava durumunu sorgulamak gibi interaktif özellikler kullanılabiliyor. Yemeksepeti'nden sipariş vermek, flickr uygulamalarına ulaşmak, uçakların kalkış ve iniş saatlerini öğrenmek, nöbetçi eczaneleri taramak gibi becerileri de mevcut.

IPtivibu hizmeti, İstanbul, Ankara ve İzmir illerinde uygulamaya alındı. Altyapı iyileştirmeleri tamamlandıkça yurt geneline yayılacak olan hizmetten yararlanmak hizmet paketlerini satın alabilirsiniz. 29TL'lik Standart Plus Paketiyle 102 TV kanalı, geri al-izle,



durdur-izle ve seç-izle özelliklerinden faydalanılabiliyor. Seç-izle altında yer alan film, dizi ve belgeseller bir kez değil abone olunan süre içerisinde sınırsız kez izlenebiliyor. FilmClub Sinema Paketi aylık 7 TL farkla 3 sinema kanalını da kullanmanıza imkan tanıyor. Aralık 2010 sonuna kadar FilmClub paketi ücretsiz olarak kullanıcılara sunuluyor.

İnternet alt yapısı geliştikçe yurt dışında uzun yıllardır kullanılan bizim de ağzımız açık bakıp durduğumuz bu ve benzeri hizmetler bir bir kapımıza kadar gelecektir. Hepimiz için hayırlı olması dileğiyle.



Splashtop Remote Desktop

MASAÜSTÜNÜZ IPHONE'UNUZDA

Splashtop iPad'inizden, iPhone'unuzdan ya da iPod Touch'ınızdan Windows masaüstünüze erişebileceğiniz Remote Desktop uygulamasını yayınladı. Uygulamayı kullanarak bu üç cihazdan masaüstümüze erişebiliyor, filmlerimizi izleyip müziklerimizi dinleyebiliyor ve hatta flash destekli web tarayıcılarımızla internete bağlanabiliyoruz. Denemeden ve nasıl çalıştığını görmeden bir şey söylemek şimdilik güç olsa da kulağa çok hoş geldiğini inkâr edemeyiz.

DOSYA

BİRİKEN EKRAN KARTLARININ KADERİ: **OGZ'DE TEST ZAMANI**

CROSSFIRE VE SLI DİYE YOLA ÇIKTIK, BAŞIMIZA NELER GELDİ!

"Hayat, siz başka planlar yaparken başınıza gelen şeye denir" diye ne güzel söylemiş zamanında John Lennon. Öyle çünkü. Hayatta hemen hiçbir şey istediğiniz gibi gitmiyor, illa bir şeyler eksik kalıyor, zamanla hedefleriniz şaşıyor. Ulaşmak istediğiniz noktadan bambaşka bir yerde buluveriyorsunuz kendinizi. Her yerde geçerli bu kuralın bu ay değişmesi için bir sebep yoktu. Zaten nasıl bir sebep olabilirdi ki? Biraz da bayram rehavetine giren firmaların etkisiyle, Crossfire&SLI odaklı başladığımız test için gelen ürünlerin aradığımız kriterleri karşılamaması, zamanında gelememesi ve bin çeşit başka sebepten dolayı bir ekran kartı testiyle kalakaldık. Tuğbek'in Los Angeles macerası test sayfalarımızı renklendirirken, bir yandan da AMD, dosyamızın sayfa sayısının kabarmasına ciddi katkıda bulundu. Başlığı önceden belli olan çalışmanın içeriği adım adım ilerledikçe kendiliğinden ortaya çıkıverdi. Buyurun, afiyet şeker olsun.

AMD Radeon HD 6870

6800 serisini tanıtan AMD, aklımızı başımızdan almıyor. Ama oyun keyfimize uygun fiyat etiketleriyle katkıda bulunmaya çalışıyor.





Testlerde kullandığımız oyunların bir kısmını elemek durumunda kaldım çünkü verdikleri sonuçlar sağlıklı değildi. Kimileri de ürünler arasındaki farkı ortaya koymaktan uzaktı. Önümüzdeki ay test sistemini güncelledikten sonra yeni test oyunlarımızı belirleyeceğiz. Bu ayki testimizde *Just Cause 2*, *Crysis Warhead*, *Heaven Benchmark 2.1* ve *3DMark Vantage*'dan yararlandık. Girişte bahsettiğim gibi asıl amacımız Crossfire ve SLI'ın ne kadar anlam kazandığı, yeni nesilde ne kadar performans farkı yarattığı gibi verilere ulaşmaktı. Kısmen de olsa bu amacıma ulaşabildim. Üstüne, diğer ürünlerin de performansını ortaya koymuş olduk. Ayrıca giriş ve orta seviye iki ekran kartı mı almalı, yoksa üst seviye bir ekran kartı almayı mı tercih etmeli sorusuna da bir cevap getirebildik. 6000 serisi AMD ekran kartlarının piyasa girişi birçok değişiklik getirdi elbette. Elimizde sadece referans kartlar ve Asus'un EAH6859 Direct CU modeli olduğundan derinlemesine giremedik 6000'lere. Önümüzdeki ay AMD'nin yeni serisi ve getirdikleri hakkında bolca konuşacağız bir aksilik olmazsa. Şimdi elimizdekilere bakalım.

Daha önce incelemesini yaptığımız Galaxy GTX470, Galaxy GTS450, Tuğbek'in LA'den Organize Sanayi'ye kadar üşenmeyip taşıdığı AMD Radeon HD 6870, Asus ENGTX470, Asus ENGTX480, geçen ay incelemesine yer verdiğimiz Asus ENGTX460 TOP, Asus EAH5550 Silent, Asus EAH6850 DirectCU testin konukları oldular. Galaxy GTX470 ve Galaxy GTS450 modellerinin SLI testlerini de yapabildik. Genel olarak sorunsuz olarak geçen testte en büyük derdim test sisteminin belleklerinin arızalanması oldu. Bu yüzden 3x2GB DDR3 üç kanal bellek kiti yerine, Mach Xtreme ArmorX 2x2x2GB çift kanal DDR3 bellek kitlerini kullanmak durumunda kaldım. Yani test sisteminde 3 kanal yerine 2 kanal, 6GB yerine 8GB DDR3 bellek kullandık. Bu yüzden skorları daha önceki testlerle karşılaştırmak çok sağlıklı değil, haberiniz olsun.

NEDEN SLI YAPARIZ?

Çıkış noktamız tek ekran kartına sahip bir sistemle SLI ve Crossfire kullanan bir sistem arasındaki performans farkını ortaya koyabilmekti. Kısmen de olsa bunu gerçekleştirebildik. Crossfire tarafında bir çalışma yapamadık, o iş önümüzdeki aya kaldı. Ancak SLI tarafında Galaxy GTX470 ve Galaxy GTS450 ekran kartlarının SLI karşılaştırmalarını yapma fırsatı bulduk.

Birden fazla ekran kartı kullanmak neden isteyeyim? Bu soruyu kendinize soruyor olabilirsiniz. En olası açıklama bütçenizin uygun ve sistem hayallerinizin ütopik olmasıdır. Piyasada bulabileceğiniz en iyi ekran kartından alır, birlikte kullanırsınız. Güç tüketimi, gürültü, soğutma gibi dertleriniz yoktur. İkinci büyük ihtimale göre giriş seviyesi bir ekran kartınız vardır ve bütçe-

TechPowerUp GPU-Z 0.4.4 — Graphics Card | Sensors | Validation | PowerColor Giveaway

Name	ATI Radeon HD 5500 Series				
GPU	Redwood	Revision	N/A		
Technology	40 nm	Die Size	104 mm²		
Release Date	Feb 9, 2010	Transistors	627M		
BIOS Version	012.019.000.003.035840				
Device ID	1002 - 68DA	Subvendor	ASUS (1043)		
ROPs	16	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	320 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	8.8 GPixel/s	Texture Fillrate	17.6 GTexel/s		
Memory Type	DDR2	Bus Width	128 Bit		
Memory Size	1024 MB	Bandwidth	12.8 GB/s		
Driver Version	atiumdag 8.791.0.0 (Catalyst 10.11) / Win7 64				
GPU Clock	550 MHz	Memory	400 MHz	Shader	
Default Clock	550 MHz	Memory	400 MHz	Shader	
ATI CrossFire	Disabled				
Computing	☐ OpenCL	☐ CUDA	☐ PhysX	☑ DirectCompute 5.0	

ATI Radeon HD 5500 Series | Close

Asus EAH5550 Silent

TechPowerUp GPU-Z 0.4.8 — Graphics Card | Sensors | Validation

Name	AMD Radeon HD 6800 Series				
GPU	Barts	Revision	N/A		
Technology	40 nm	Die Size	255 mm²		
Release Date	Oct 22, 2010	Transistors	1700M		
BIOS Version	013.007.000.002.038735				
Device ID	1002 - 6739	Subvendor	ASUS (1043)		
ROPs	32	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	960 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	25.3 GPixel/s	Texture Fillrate	37.9 GTexel/s		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	256 Bit		
Memory Size	1024 MB	Bandwidth	128.0 GB/s		
Driver Version	atiumdag 8.782.0.0 (Catalyst 10.10) / Win7 64				
GPU Clock	790 MHz	Memory	1000 MHz	Shader	
Default Clock	790 MHz	Memory	1000 MHz	Shader	
ATI CrossFire	Disabled				
Computing	☐ OpenCL	☐ CUDA	☐ PhysX	☑ DirectCompute 5.0	

AMD Radeon HD 6800 Series | Close

Asus EAH 6850CU

TechPowerUp GPU-Z 0.4.4 — Graphics Card | Sensors | Validation | PowerColor Giveaway

Name	NVIDIA GeForce GTX 460				
GPU	GF104	Revision	A1		
Technology	40 nm	Die Size	Unknown		
Release Date	Jul 12, 2010	Transistors	Unknown		
BIOS Version	70.04.0B.00.01				
Device ID	10DE - 0E22	Subvendor	ASUS (1043)		
ROPs	24	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	224 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	16.8 GPixel/s	Texture Fillrate	29.4 GTexel/s		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	192 Bit		
Memory Size	768 MB	Bandwidth	88.3 GB/s		
Driver Version	nvlddmkm 8.17.12.6099 (ForceWare 260.99) / Win7 64				
GPU Clock	700 MHz	Memory	920 MHz	Shader	1400 MHz
Default Clock	700 MHz	Memory	920 MHz	Shader	1400 MHz
NVIDIA SLI	Enabled (2 GPUs)				
Computing	☑ OpenCL	☑ CUDA	☑ PhysX	☑ DirectCompute 5.0	

NVIDIA GeForce GTX 460 | Close

Asus ENGTX460 TOP SLI

DOSYA

niz üst seviye bir ekran kartı daha satın almanıza izin vermiyordur. Fazla para harcamadan sisteminizin performansını artırmanın yollarını ararken aklınıza bu gelir... Elbette birçok sebepten ve ihtiyaçtan böyle bir sisteme yöneliyor olabilirsiniz ancak bu yazıda odaklandığımız konular bu ikisi olacak. Önce giriş seviyesi çözümlerine bir göz atalım.



Galaxy GTS450'nin piyasadaki en düşük fiyatı 147$ + KDV. Giriş seviyesiyle orta seviye ekran kartları arasında gidip gelen bir performansa sahip. *Crysis Warhead* testinde 15,58fps, *3DMark Vantage* testindense 6728 gibi bir puan elde etti. Düşük bütçeli bir oyun sisteminde işimizi görecek bir ürün. Galaxy GTX470 ise 400$ sınırında üst seviye bir ekran kartı. En düşük piyasa fiyatı ben bu yazıyı hazırlarken 386$ + KDV idi. *Crysis Warhead* testinde 26,66, *3DMark Vantage* testindense 10814 puan almış.

Şimdi eğlenceli kısma gelelim. GTS450'yi SLI olarak teste aldığımızda çıkan skorlar grafik performansının neredeyse ikiye katlandığını gösteriyor. GTS450 ile GTS450 SLI arasındaki performans farkı, %10'lardan başlayıp neredeyse %100'e kadar dayanıyor. *Crysis Warhead* testinde SLI ile %91 performans artışı sağlanırken, SLI *3DMark Vantage* puanını %87 oranında yukarıya taşıyor. *Just Cause 2* testinde dip yapan SLI sistem sadece %12 fark yaratabiliyor. *Heaven Benchmark DirectX11* testindeyse %60 gibi bir performans artışı söz konusu. *Crysis Warhead*'de grafik detaylarını oyunun izin verdiği en üst seviyeye çektiğimi ve 8xFSAA kullandığımı unutmayın. Ayarları düşürdükçe aradaki performans uçurumu da artıyor. Yine de iki sistem arasında sağlıklı ve sabit bir performans farkı yok. Kullanılan uygulamaya göre getirileri değişiyor SLI çözümünün.

Asus EAH5550 Silent
Performanstan çok sessiz bir sistem arayanların tercihi EAH5550'nin bir de Crossfire desteği olsa iyi olacaktı.



Bu anlattıklarımın umut verici kısmı, Galaxy GTS450 SLI sistemin skorlarının hem Galaxy GTX470 hem Asus ENGTX470 ekran kartlarının skorlarını yakalıyor, yer yer de geçiyor olması. Fiyat performans olarak baktığımızda GTS450 SLI, GTX470'ten daha anlamlı. GTS450 ile GTX470 arasındaki performans farklarını da özetlersek; GTS450 SLI *Crysis Warhead* testinde %11, *3DMark Vantage* puanlamasındaysa %15 daha yüksek performans sergiliyor. Çift GPU'ları pek umursamayan *Just Cause 2* testlerinde ortalama %35 daha az performans veriyor. *Heaven Benchmark DirectX11* testindeyse sadece %10 geride kalıyor. Fiyat performans olarak, anakartınızın SLI desteğini, güç tüketimi gibi konuları karıştırmadan, iki çözümü karşılaştırırsak SLI bir sistem yapmak gayet mantıklı görünüyor.

Galaxy GTX470'i SLI olarak test ettiğimizde yine benzer sonuçlarla karşılaşıyoruz. *Just Cause 2*'de GTX470 ve GTX470 SLI arasında %12, %14 gibi performans farkları çıkarken, *Crysis Warhead*'de SLI sistem performansını neredeyse ikiye katlıyor ve %91 performans artışı sağlıyor. *3DMark Vantage* skorunda da benzer bir durum söz konusu, performans artışı %71. *Heaven* testlerinde de değişen bir şey yok, performans artışı %59. SLI çözümü bu üründe de kullandığımız yazılıma göre %60-%90 arasında performans artışı sağlıyor. GTX470'ler için kötü haber, SLI sistemin performansı Asus ENGTX480'e göre daha

TechPowerUp GPU-Z 0.4.4 — Graphics Card | Sensors | Validation | PowerColor Giveaway

Name	NVIDIA GeForce GTX 460				
GPU	GF104	Revision	A1		
Technology	40 nm	Die Size	Unknown		
Release Date	Jul 12, 2010	Transistors	Unknown		
BIOS Version	70.04.0B.00.01				
Device ID	10DE - 0E22	Subvendor	ASUS (1043)		
ROPs	24	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	224 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	16.8 GPixel/s	Texture Fillrate	29.4 GTexel/s		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	192 Bit		
Memory Size	768 MB	Bandwidth	88.3 GB/s		
Driver Version	nvlddmkm 8.17.12.6099 (ForceWare 260.99) / Win7 64				
GPU Clock	700 MHz	Memory	920 MHz	Shader	1400 MHz
Default Clock	700 MHz	Memory	920 MHz	Shader	1400 MHz
NVIDIA SLI	Disabled				
Computing	OpenCL	CUDA	PhysX	DirectCompute 5.0	

NVIDIA GeForce GTX 460 — Close

Asus ENGTX460 TOP

TechPowerUp GPU-Z 0.4.8 — Graphics Card | Sensors | Validation

Name	NVIDIA GeForce GTX 480				
GPU	GF100	Revision	A3		
Technology	40 nm	Die Size	526 mm²		
Release Date	Mar 26, 2010	Transistors	3200M		
BIOS Version	70.00.21.00.02				
Device ID	10DE - 06C0	Subvendor	ASUS (1043)		
ROPs	48	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	480 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	33.6 GPixel/s	Texture Fillrate	42.1 GTexel/s		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	384 Bit		
Memory Size	1536 MB	Bandwidth	177.4 GB/s		
Driver Version	nvlddmkm 8.17.12.5896 (ForceWare 258.96) / Win7 64				
GPU Clock	701 MHz	Memory	924 MHz	Shader	1401 MHz
Default Clock	701 MHz	Memory	924 MHz	Shader	1401 MHz
NVIDIA SLI	Disabled				
Computing	OpenCL	CUDA	PhysX	DirectCompute 5.0	

NVIDIA GeForce GTX 480 — Close

Asus ENGTX480

TechPowerUp GPU-Z 0.4.4 — Graphics Card | Sensors | Validation | PowerColor Giveaway

Name	NVIDIA GeForce GTS 450				
GPU	0DC4	Revision	A1		
Technology	Unknown	Die Size	Unknown		
Release Date	Unknown	Transistors	Unknown		
BIOS Version	70.06.13.00.01				
Device ID	10DE - 0DC4	Subvendor	NVIDIA (10DE)		
ROPs	1	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	Unified	DirectX Support	Unknown		
Pixel Fillrate	0.9 GPixel/s	Texture Fillrate	Unknown		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	128 Bit		
Memory Size	0 MB	Bandwidth	64.0 GB/s		
Driver Version	nvlddmkm 8.17.12.6099 (ForceWare 260.99) / Win7 64				
GPU Clock	888 MHz	Memory	1000 MHz	Shader	1776 MHz
Default Clock	17950 MHz	Memory	540 MHz	Shader	17950 MHz
NVIDIA SLI	Disabled				
Computing	OpenCL	CUDA	PhysX	DirectCompute 5.0	

NVIDIA GeForce GTS 450 — Close

Galaxy GT5450

iyi olsa da fiyat performans olarak bakıldığında bir iki sorun çıkıyor ortaya. Ayrıca GTX470'ler ile GTS450'ler arasında ciddi bir güç tüketimi farkı var; daha güçlü güç kaynağı demek ekstra masraf demek. Ayrıca çift GPU'lu çözümlerden hoşlanmayan yazılımlarda ki testimizde *Just Cause 2*'ye denk düşüyor, halen SLI GTX470 çözümü GTX480'nin gerisinde kalıyor. Asus ENGTX470 380$ + KDV, Galaxy GTX470 386$ + KDV, Asus ENGTX480 514$ + KDV. Bu durumda GTX470 SLI yapmaya kalktığımızda en az 760$ + KDV harcamamız gerekiyor ki karşılığında elde ettiğimiz performans GTX480'le arasındaki yaklaşık 250$ + KDV'lik fiyat farkını kapatacak cinsten değil.

Önceki paragrafları bir toparlayalım: SLI sistemler giriş seviyesi ve orta sınıfın alt sıralarında yer alan 150$ barajının altındaki ürünlerle gayet mantıklı. Performans artışı bu teknolojiler bize ilk tanıtıldığında olduğu gibi uğraştığımıza değmeyecek rakamlar değil. Tam tersine neredeyse ikiye katlıyorlar performansı. Diğer yandan Windows 7 ve yeni yazılımların mevcut donanımları kullanmaktaki becerisi eskiye oranla daha yüksek olduğundan, güçlü bir sistem toplarken dahi 300-400$ aralığının üstüne çıkmak çok da anlamlı değil. Orta sınıf ekran kartları hem düşen fiyatlarıyla, hem de artan performanslarıyla zaten uzun süre önce üst sınıfın yerini aldı. Tekrar toparlamam gerekiyor sanırım; giriş seviyesi ve orta alt sınıf kartlarda çift ekran kartı çözümü anlamlı, orta üst ve üst seviyede fantezi.

AMD'nin 6000 serisi nereye denk düşüyor bu tabloda peki? Öncelikle kafanızı karıştırması muhtemel bir durumdan bahsedelim. AMD ekran kartlarının isimlendirmesini değiştiriyor. Teste aldığımız Asus EAH6850 DirectCU ve AMD Radeon HD 6870, eğer AMD bir değişikliğe gitmeseydi "5750 ve 5770 testi yapıyoruz" diyecektik. Yani orta alt seviyedeki kartlarını yukarı doğru çekiverdiler. AMD 5000, 6000 ve Nvidia 400 serisi ürünlerin performans olarak denk geldikleri yerlere bakınca isabetli de bir değişiklik olmuş diyebiliriz. Kafalar elbette bir süre karışacak ama o da en fazla 6900'ler gelene kadar.

Testteki AMD 6000 serisi ekran kartlarının durumuna bakalım önce. Asus'un EAH6850 DirectCU'su performans olarak referans AMD Radeon HD 6870'i zorluyor. Hatta önde bitirdiği testler de yok değil. Bu iki ürün büyük tabloda GTX460'larla GTX470'lerin arasına denk geliyor. Asus EAH6850 DirectCU'nun fiyat etiketi 253$ + KDV. Piyasada 6850 fiyatları 204$ + KDV'ye kadar gidiyor. Radeon HD 6870 fiyatlarıysa 271$'dan başlıyor. *Crysis Warhead* testinde Radeon HD 6850 %18 geride kalırken, *Just Cause 2* testlerinde %23 daha yüksek performans veriyor. *3DMark Vantage*'da durumlar kafa kafaya. Asus'un modifiye 6850'sinin 6870'e yakın performansı da dikkatten kaçmıyor. Radeon HD 6870 için üreticilerin modellerini de gördükten sonra tam manasıyla GTX460'ın karşılığı diyebiliriz. Asus GTX460'ında TOP yani overclock'lu bir model olduğunu unutmayalım. Fiyat konusunda AMD avantajı sürüyor. Fiyat performans olarak bu AMD ürünleri GTX460'lardan daha iyi diyebiliriz rahatlıkla.

Testimizdeki giriş seviyesinin ilk basamağını oluşturan EAH5550'nin piyasa fiyatı 75$ + KDV. Asus EAH5550 Silent modelinin pasif soğutması başarılı, ancak Crossfire özelliği yok. Test sırasında kullandığımız en yüksek detay seviyeleri, 8xFSAA gibi ayarları düşününce diğer kartların performansları altında ezilmesi gayet anlaşılır. Mümkün olan en ekonomik sistemi toplamaya uğraşıyorsanız ve arada bir oyun oynarım diyorsanız idare edecektir. EAH5550'nin skorlarına bakarken asıl dikkat çeken fiyatı ikiye katladığınızda performansın da en az üç kat artması. 5000 serisinin de devam edeceğini belirtti AMD. 6000 serisi üst, orta ve alt sınıf ürünleri piyasada iyice oturunca, iki firmanın mevcut ürünlerinin fiyatları da biraz daha düşecektir. 150$ harcayıp performanslı ürünler satın alabiliyoruz hali hazırda ki bu üst limit daha da düşecektir. Giriş



Asus ENGTX 480
Henüz GTX580'ler bizim atölyenin yolunu bulamadığından testin lokomotifi GTX480 oldu. Yeni serinin etkisiyle fiyatları biraz düşerse uzun süre bizimle olacak.



TechPowerUp GPU-Z 0.4.4 — Graphics Card | Sensors | Validation | PowerColor Giveaway

Name	NVIDIA GeForce GTX 470				
GPU	GF100	Revision	A3		
Technology	40 nm	Die Size	526 mm²		
Release Date	Mar 26, 2010	Transistors	3200M		
BIOS Version	70.00.21.00.03				
Device ID	10DE - 06CD	Subvendor	NVIDIA (10DE)		
ROPs	40	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	448 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	25.0 GPixel/s	Texture Fillrate	35.0 GTexel/s		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	320 Bit		
Memory Size	1280 MB	Bandwidth	133.9 GB/s		
Driver Version	nvlddmkm 8.17.12.6099 (ForceWare 260.99) / Win7 64				
GPU Clock	625 MHz	Memory	837 MHz	Shader	1250 MHz
Default Clock	625 MHz	Memory	837 MHz	Shader	1250 MHz
NVIDIA SLI	Enabled (2 GPUs)				
Computing	☑ OpenCL	☑ CUDA	☑ PhysX	☑ DirectCompute 5.0	

NVIDIA GeForce GTX 470 | Close

Galaxy GTX470 SLI

TechPowerUp GPU-Z 0.4.8 — Graphics Card | Sensors | Validation

Name	NVIDIA GeForce GTX 470				
GPU	GF100	Revision	A3		
Technology	40 nm	Die Size	526 mm²		
Release Date	Mar 26, 2010	Transistors	3200M		
BIOS Version	70.00.21.00.03				
Device ID	10DE - 06CD	Subvendor	NVIDIA (10DE)		
ROPs	40	Bus Interface	PCI-E x16 @ x16		
Shaders	448 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	25.0 GPixel/s	Texture Fillrate	35.0 GTexel/s		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	320 Bit		
Memory Size	1280 MB	Bandwidth	133.9 GB/s		
Driver Version	nvlddmkm 8.17.12.6099 (ForceWare 260.99) / Win7 64				
GPU Clock	625 MHz	Memory	837 MHz	Shader	1250 MHz
Default Clock	625 MHz	Memory	837 MHz	Shader	1250 MHz
NVIDIA SLI	Disabled				
Computing	☑ OpenCL	☑ CUDA	☑ PhysX	☑ DirectCompute 5.0	

NVIDIA GeForce GTX 470 | Close

Galaxy GTX470

TechPowerUp GPU-Z 0.4.8 — Graphics Card | Sensors | Validation

Name	AMD Radeon HD 6800 Series				
GPU	Barts	Revision	N/A		
Technology	40 nm	Die Size	255 mm²		
Release Date	Oct 22, 2010	Transistors	1700M		
BIOS Version	013.006.000.006.038722				
Device ID	1002 - 6738	Subvendor	ATI (1002)		
ROPs	32	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x8 2.0		
Shaders	1120 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	28.8 GPixel/s	Texture Fillrate	50.4 GTexel/s		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	256 Bit		
Memory Size	1024 MB	Bandwidth	134.4 GB/s		
Driver Version	atiumdag 8.782.0.0 (Catalyst 10.10) / Win7 64				
GPU Clock	900 MHz	Memory	1050 MHz	Shader	
Default Clock	900 MHz	Memory	1050 MHz	Shader	
ATI CrossFire	Disabled				
Computing	☐ OpenCL	☐ CUDA	☐ PhysX	☑ DirectCompute 5.0	

AMD Radeon HD 6800 Series | Close

Radeon HD 6870 Referans Kart

DOSYA

seviyesi ürünleri iyiden iyiye sildik piyasadan yani. Hadi hayırlısı.

MELEKLER ŞEHRİ

14 Ekim 2010'da Los Angeles'ta yapılan bir sunumla tanıtıldı 6800 serisi. Tuğbek yollara düştü, gitti gördü, kurcaladı. Takvimim müsaade edeydi de ben de gideydim, ühü. AMD 6000 serisiyle, 5000 serisinde oturttuğu mimariyi değiştirmiyor, onun yerine elindeki ürünü geliştirmekle yetiniyor. "Yetinmek" kelimesi biraz yavan kalıyor tabii. Beni özellikle heyecanlandıran birçok yeniliği ve daha önce duyurulmuş teknolojilerin bir sonraki basamaklarını kapsayan bir yetinme hali bu. AMD elindeki mimariyi iyileştirirken, mevcut teknolojileri Tesselation ve Eyefinity hakkında da ilerlemeler kaydediyor. Sunumlar sırasında sık sık üstüne basılan nokta, geliştirilen yeni teknolojilerin açık kaynak olması, mevcut birimlerden bu teknolojileri kullanırken faydalanılabilmesi. Eyefinity-monitör ikilisinden bahsedilirken, Nvidia'nın 3DVision teknolojisinin getirdiği kısıtlamalara da bir gönderme yer alıyor burada.

AMD'nin iş ortaklarını da konuşmacı olarak davet ettiği sunumda görüntü teknolojilerini, multimedya yazılımlarını, optik üreticilerin HD3D'ye verdiği desteği de görmüş olduk. Sunumun en güzel anlarından biri elbette *Deus Ex: Human Revolution*'a birkaç saniye de olsa göz atabildiğimiz bölümdü. Eyefinity ve 3D destekli olarak tasarlanan oyunun kullanıldığı sunumda oyun dünyamızın bu teknolojilerle ne kadar değişebileceği hakkında çok daha iyi bir fikir sahibi olduk. Display Port bağlantı noktasına sahip monitörlerin azlığından, DP özel ekran kartlarının son kullanıcıyı kısıtlamasından ve



benzer sebeplerden dolayı bir türlü yaygınlaşamayan Eyefinity teknolojisinin bir sonraki adımı anlatılırken evdeki eski ürünleri kafamdan geçirirken buldum kendimi. Tek Display Port çıkışı üzerinden bağlanabilecek görüntü birimi sayısı artırılırken, Display Port Hub kullanarak bir ekran kartına sadece tek DP çıkışı bulunsa dahi üçten fazla görüntü birimi bağlamamız sağlanmış. Display Port zorunluluğu ortadan kalktığı için Eyefinity teknolojisinden yararlanmak için eski monitörlerimizden de rahatlıkla yararlanabiliyoruz artık. Farklı marka, model ve çözünürlükteki monitörlerin kullanılabilmesi için de geliştirmeler yapılmış. Hem yazılım hem donanım olarak çok daha esnek bir yapıda karşımıza çıkıyor Eyefinity. Böylece fantezi olmaktan çıkıyor ve ciddi ciddi düşündüğümüz bir teknoloji haline de geliyor.

HD3D hakkında bir iki soru yöneltmek için AMD Grafik Teknolojileri Müdürü, yani AMD'nin kullanacağı ve geliştireceği teknolojileri belirlemekten ve planlamaktan sorumlu adamı David Nalasco'yu yakalıyor Tuğbek:

Tuğbek: Sunumun büyük bir kısmını AMD'nin 3D girişimleri oluşturuyordu. 3D pazarına rakibinizden bir hayli geç giriyorsunuz. Aradaki açığı nasıl kapatacaksınız?

David: 3D teknolojisi yeni yeni yaygınlaşmaya başlayan bir teknoloji. Birçok firma 3D çözümlerini üretiyor ve pazara sunuyor. Bizim yaklaşımımız bu pazara bir standart getirmek yönünde. Böylece firmaların hem mevcut hem gelecek ürünleri daha geniş bir pazara hitap edebilecek, hem de kullanıcılar çok daha geniş bir ürün yelpazesinden seçim yapma imkânı bulacak.

Tuğbek: Kısaca kullanıcılar birden fazla platformda, istedikleri görüntü birimini, gözlüğü, ürünü tercih edebilecek ve kullanabilecekler diyebiliriz. Peki 3DTV'leri kullanabilecek miyiz? TV'ler kendi teknolojileri ve gözlük setleriyle geliyor genelde. TV üreticilerine destek veriyor musunuz?

David: 3DTV'lerin en güzel özelliği hemen hepsinin HDMI 1.4 bağlantısını standart olarak kullanıyor olması. Bu bağlantı noktasını kullanan her ürün Radeon HD 6800 serisi HD3D teknolojisi tarafından destekleniyor. Yazılımımız siz hangi 3D kaynağını kullanırsanız kullanın, ne tür gözlüklere sahip olursanız olun bunu algılayıp, HD3D'yle birlikte çalışıyor.

Tuğbek: HD3D teknolojisini eski ekran kartlarımızla kullanmak mümkün olacak mı? Yoksa sadece yeni 6800 serisiyle mi kullanacağız?

David: Bugün bahsettiğimiz özelliklerin bir kısmı eski kartlarda da çalışacak. Fakat donanımsal olarak 6800 serisinde yer alan özelliklerin bir kısmını eski kartlarda yazılımla yapmak durumundasınız. Basitçe söylersek, sadece yeni ürünle değil eski ürünlerle de bu teknolojileri kullanabilirsiniz, ama yeni ürünlerde çok daha



TUĞBEK 1.9 GT

Tuğbek sunumla yetinmiyor, David Nalasco'yu yakalıyor, bir iki pratik soru soruveriyor. Sanayinin en basit sorusu bile AMD Grafik Teknolojileri Müdürünü sarsıyor.



Test			Galaxy GTX470	Galaxy GTX470 SLI	Galaxy GTS450	Galaxy GTS450 SLI	Asus ENGTX470
Crysis Warhead			26,66	50,93	15,58	29,9	26,21
Just Cause 2	The Dark Tower		29,54	35,93	16,73	20,26	31,74
	Desert Sunrise		41,46	48,02	24,06	27	40,96
	Concrete Jungle		25,98	28,03	15,08	15,89	25,86
3D Mark Vantage	Total		H12273	H20520	H7704	H14117	H12087
	GPU		10814	18540	6728	12601	10648
Heaven Benchmark 2.1	DirectX11	FPS	26,6	44,6	15,1	24,2	26,8
		Score	670	1124	380	608	676
	DirectX10	FPS	34,8	40,2	21	27,7	34,6
		Score	883	1239	529	697	872
	OpenGL	FPS	14,8	21,2	7,1	11,2	14,6
		Score	373	535	178	281	367

iyi ve yüksek performanslı olarak gerçekleştirebileceksiniz.
Tuğbek: Vakit ayırdığın için teşekkürler David.

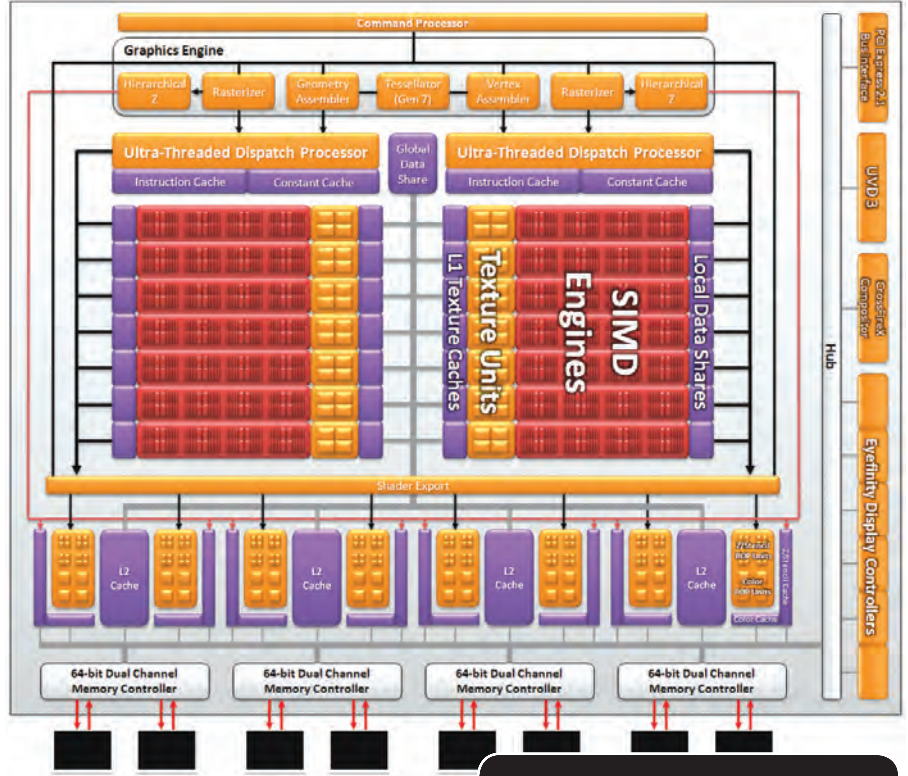
Hızını alamayan Tuğbek, AMD'nin ekran kartlarından sorumlu Genel Müdürü Matt Skynner'ı da tuttuğu gibi soru yağmuruna tutuyor.
Tuğbek: Merhaba, okurlar ve izleyiciler için kendini tanıtır mısın lütfen?
Matt: Matt Skynner, AMD GPU Departmanı Genel Müdürü.

Tuğbek: Yani tüm ekran kartları senin başının altından çıkıyor?
Matt: Evet masaüstü ve dizüstü GPU çözümlerinin tamamı.

Tuğbek: Az önce 6800 serisi ekran kartlarını duyurdunuz. Bize bu ürünler hakkında neden heyecanlanmamız gerektiğini söyleyebilir misin?
Matt: Elbette. Bahsedilecek birkaç şey var aslında. İlk olarak her ürün segmentinde daha yüksek performans ve fiyat sunuyoruz. Birden fazla görüntü birimine tek çıkıştan veri aktarmamıza imkan tanıyan Display Port 1.2, 3D oyun oynamaya ve multimedya uygulamalarına imkan tanıyan HDMI 1.4 gibi yenilikler de var. Üstünde durulması gereken bir diğer konu ikinci nesil DirectX 11 özellikleri. Yeni ürünlerle hem DirectX 11 oyunlarında daha yüksek performans sunuyoruz hem de Tesselation performansını yükseltiyoruz.

Tuğbek: Ürünlerin isimlendirmesinde bir değişiklik olmuş gibi?
Matt: Aslında bir değişiklik yok. 200$ barajının altında 6800'ler, üstünde 6900'ler yer alacak. Bu fiyat aralıklarında isimlendirmeleri hep bu şekilde kullandık.
Tuğbek: Vakit ayırdığınız için teşekkürler.

ÖZET
AMD 6800 serisiyle birlikte 3D dünyasına resmen girdiğini açıklıyor. Nvidia'nın aksine daha evrensel bir çözüm yoluna gidiyor ve piyasadaki üreticilerin farklı 3D çözümlerini kullanmamızı sağlayan açık kaynak bir 3D yol haritası çiziyor. Mevcut donanımlarımızı değiştirmek zorunda kalmadan çok daha geniş bir ürün yelpazesinden çok daha ekonomik çözümler üretmemize imkan tanıyor. Donanım olarak yaptığı geliştirmelerle, Eyefinity'nin de önünü açıyor. Eldeki monitörleri değerlendirerek birden fazla görüntü birimiyle çok daha yüksek çözünürlüklerde oyun keyfini daha ulaşılabilir kılıyor. İkinci nesil DirectX 11 becerileriyle DirectX 11 oyunlarında performansı artırıyor, Tesselation performansını da yükselterek görsel dünyamıza katkıda bulunuyor. Türkiye piyasasında fiyatlar ne zaman ne şekilde oturacak, 2011'in performans ve fiyat performans lideri kim olacak, 3D teknolojilerinde AMD umduğunu bulabilecek mi, 3D yarışında Nvidia ile aradaki farkı ne şekilde kapatacak? Bu soruların cevaplarını önümüzdeki birkaç ay içinde vermiş olacağız. Eyefinity ve AMD HD3D konusuna derinlemesine önümüzdeki ay Organize Sanayi'de giriyoruz.



Tuğbek FX Coupe
Matt Skynner Tuğbek'in gözünün içine baktıkça göz kapakları ağırlaşıyor, ağırlaşıyor...



	Asus ENGTX480	Asus ENGTX460 TOP	Asus ENGTX460 TOP SLI	Asus EAH5550 Silent	Asus EAH6850 Direct CU	AMD Radeon HD6870
	32,85	20,91	39,89	3,49	20,62	22,06
	40,22	24,37	28,41	5,36	36,28	41,17
	51,43	31,95	39,95	8,41	47,21	53,81
	32,47	20,27	22,9	4,89	28,75	32,45
	H15102	H10191	H18415	H1307	H9212	H11164
	13384	8951	16627	1122	8397	10336
	33,2	15	24,2	2,9	18,6	18,1
	837	378	610	73	468	457
	43,9	13,4	29,7	4,5	28,3	28,6
	1106	338	748	114	712	720
	18,1	1,2	2,9	1,1	4,5	4,8
	456	31	59	27	112	121

POST MORTEM

Evim düzenli, çalışma odam her zaman dağınıktır. Nadiren toparlanır. Eşyaların yerlerinin değişmemesi esastır. Ev ahalisine anlatmak güçtür, performansın, aradığını bulmanın, bir odanın derli toplu görünmesinden daha önemli olduğunu. Anlamsız bir çaba vardır her evin içinde, güzel görünsün. Temizlik, anlıyorum elbette. Ama birilerine olmadık sebeplerden güzel görünsün diye de her şeyi bir yerlere tıkıştırmak hoşuma gitmiyor.

Bu rahatlık ve hoşnutsuzluk anları birbirine dolanmış hayatlarını idame ettiredursun, gün gelip usta istiyor etrafı bir toparlamayı. Hayatında bir şeyler değiştikçe, o da sadece kendine ait ortamları değiştiriyor ufaktan. Eskilerin bir kısmından vazgeçmeyi başarıp, kaldırıp atıyor. Yeni gelecekler için yer açıyor. Böyle bir toparlanma evresinde bu sayfaları onlarca kez dolduracak malzeme çıkıyor haliyle. Nasıl bir evrimle bu hale geldiğinden kendisinin de haberi olmayan uzaylı bir yaratığın uzantıları gibi güç kaynaklarının kabloları sarkıyor raftan aşağı. Bir değil, iki değil, 6 tane güç kaynağı tıkışmış tek bir rafa. Kimi halen derli toplu, kimiyse açılıp öyle bırakılmış. Bir tanesinde ekstra fanlar mevcut. Bir diğerindense parça eksiltilmiş. Belli ki bir başka güç kaynağındaki arızayı gidermek için heba





edilmiş. Ah bak bunu hatırlıyorum. Kısa devre yaptırılmış bilhassa. Evdeki ilk Crossfire denemeleri için mutasyona uğramıştı. Ekran kartları için ve sistem için iki ayrı güç kaynağı. Eskiden ben 400W isterim, bana o yetmez 600W isterim diye bağıran ekran kartları olmadığından bu yığının içindeki hiçbir alet, çalışır durumda olsa dahi işime yarayacak cinsten değil. Hoşça kalın eski dostlarım. Hak ettiğiniz cenaze törenini geciktirdiğim için özür dilerim.

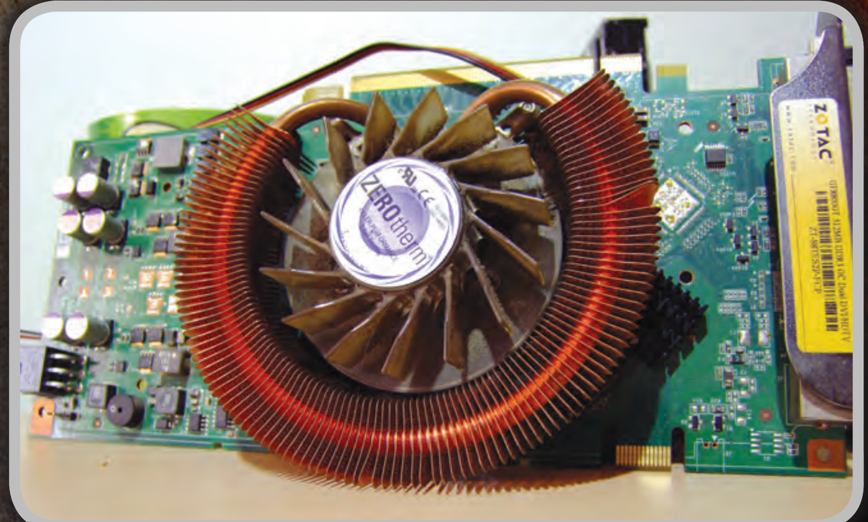
ŞEYDİR 4.0

Bir yandaki raftaysa bambaşka bir sistem bileşeninin, ekran kartlarının hükmü sürüyor. Neler yok ki burada. 2000, 3000 serisi ATI'ler, 8600GT'im, arızalı 8800GTX'im. Arkalarda, düzgünce ambalajlanmış daha eski bir ekran kartı duruyor. Çıkartıp ambalajından bakıyorum. Amerika'dan döndükten sonra topladığım sistemin ekran kartı. Powercolor X800XT. Bir bilgisayar fiyatına almıştım namussuzu. Soğutucusundaki 47 pis pis bakıyor suratıma, "attın beni buralara, unuttun gittin" der gibi. Ufaktan ürperiyor içim. Zamanın ne kadar çabuk geçtiğine mi yoksa teknolojinin ne kadar hızlı geliştiğine mi takılıyorum, çok emin değilim. Bir süre öylece oturduktan sonra toparladım masanın üstündeki ekran kartlarını. Arızalı, çalışır durumda, bilinmiyor diye ayırdım hepsini. 47 pis pis bakmaya devam etti. Bir tek kendisinin düzgünce ambalajlandığını fark edince biraz yumuşadı ama çaktırmamak için elinden geleni yaptı. Yine Amerika dönüşü toparladığım bilgisayarın kasasına takıldı gözüm. Sisteme bir dünya para gömüp, iş kasaya gelince 14 dolarlık kasayı seçtiğim gün geldi gözümün önüne. Porsche motorlu Şahin şeklinde. Asus anakarttan bahsetmiştim daha önce size. Üstündeki Pentium 4 3.06 işlemciden de. Ama hala kullanılmakta olan bu sistemin üstündeki 52x32x52 CD-RW'den bahsetmeyi akıl edememişim. Odamda arkamda benim boyumda raflı bir dolap mevcut. Bu dolap ağzına kadar CD dolu. Filmler, oyunlar, müzikler. En yenisi en az 5 yıllık olan bu arşivdeki CD'leri okuyabilen tek canavar da bu okuyucu. Nedir bilmiyorum hikmeti, ama ne okuyucular geldi geçti bu evden. Bir tek ona bir şey olmadı. Halen de taş gibi. Aman nazar değmesin.

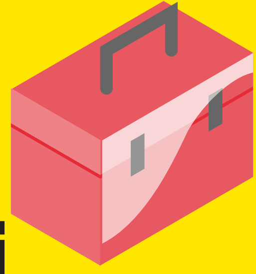
KEDİDİR KEDİ

Atacaklarım diye girdim temizliğe ama güç kaynakları dışında bir şey atamadım daha. Xbox'a takıldı gözüm. Geldi duruyor garibim öyle. 16bin km taşıdım ben onu kıyamam, zaten şurada 5 sene daha sabrederse bozulmadan antika olacak. Allahtan DVD kitini almışım aletin, oynatıcı olarak kullanabiliyorum arada. Bir de PS2 Slim olacak buralarda bir yerde ama, du bakalım. -KAAN





USTANIN TAVSİYESİ



Mini Black Ops Performans Rehberi

-KAAN ALKIN





Call of Duty Black Ops oynuyorsunuz biliyorum. Herkesler oynuyor. Açıkça ben sadece performans sorunlarına değinmek için oynadım, çok sarmadı niyeyse. Neyse konumuzla ilgilenelim biz. Birçok oyuncu Black Ops'ta ciddi performans sorunları yaşadıklarını dile getiriyorlar orada burada. FPS'deki beklenmedik düşüşler, oyunun düzgün sistemleri dahi baştan sona kastırması ve benzer durumlar yaşanıyor.

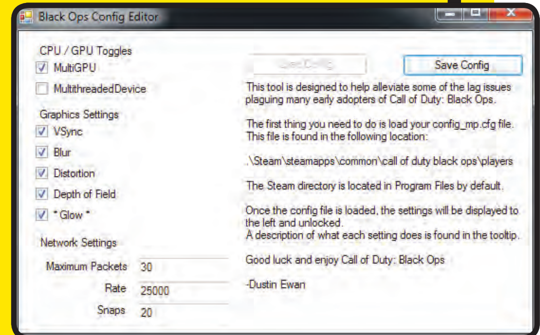
Test sisteminde dahi ara ara teklediğini görünce ufaktan bir el atalım dedim. İnternette biraz dolanıp üretilen çözümlere de bir göz attım. Yapacak pek bir şey yok. Ama oyunun tekrar tekrar yamanmasını beklemek istemiyorsanız işte yapabilecekleriniz:

Oyunun tek kişilik ve çok oyunculu bölümleri farklı konfigürasyon dosyaları kullanıyor. Oyunun klasörü altındaki "Players" klasörünün altında bu konfigürasyon dosyalarına erişebilirsiniz. Ancak konfigürasyon dosyaları resimde gördüğünüz üzere biraz karmaşık olduğundan oyun içinden ve Steam forumlarında bulduğumuz bu ufak yazılımla müdahale etmekte fayda var. Oyun içinde değiştirebileceğiniz ayarlar sınırlı. Anti-Aliasing'i kapatarak işe başlayabilirsiniz. Texture Filtering ayarını otomatikte bırakın, Texture Quality'yi de düşürün. Shadows yani gölgeleri kapatmak da performansınızı olumlu yönde etkileyecektir. Bunun dışında pek kurcalayacak bir şey yok oyun içi menüde. http://tinyurl.com/



OGZ-BLK adresinden Config Editor programcığını çekip çalıştırın. Load Config'e tıklayıp oyunun multiplayer config dosyasını bulun. Bu ekranda kapatabileceğimiz özellikler arasında, derinlik duygusu vermek için ekranı bulanıklaştıran depth of field, blur, glow, distortion gibi seçenekler yer alıyor. Ağ ayarlarını değiştirmek de kimi oyuncuların performansını artırmış. Ancak paket kaybına neden olabileceğini düşünerek bir tavsiyede bulunmuyoruz bu noktada. Hoş son 2 aydır Türkiye'den oyunlara pingimiz nedense bir hayli yüksek zaten.

Ayarları değiştirdikten sonra Save Config'e tıklayıp oyunu yeniden başlatın ve saniye kare oranında bir değişiklik var mı gözlemleyin. Saniye kare oranını oyun içinde görebilmek için FRAPS'inizi açık bırakabilir ya da konsolu açıp *cg_drawfps 1* komutunu girebilirsiniz. Tek kişilik oyunda konsola ulaşılamıyor maalesef. Çok oyunculu modda konsol açılmıyorsa Game Options altında konsolu aktif hale getirebilirsiniz. Daha sonra "é" tuşuyla oyun içinde konsolu açabilirsiniz. Konsol komutlarının yazıyı hazırlarken düzgün bir listesi yoktu. Ancak Steam forumları üstünden bulunan tüm komutlar sürekli paylaşılıyor. Ara ara göz atın derim. Aksi takdirde bir sonraki yamaya kadar bayağı kasılacaksınız. Arka planda çalışan gereksiz programları kapatmayı da unutmayın bu arada.





PAZAR YERİ



UÇUŞA GEÇİYORUZ

Nasıl bir sebepten başladık uçuşa hâlâ emin değilim. Yeni yaşımızı kutladık. Üstüne bir de yılbaşı geldi. Çok mu sevinçliyiz? Valla ben değilim. Aralık oldu hâlâ kar yüzü, onu bırak doğru düzgün yağmur göremedim. İyi gelmiyor bünyeye. Neyse bünyeye iyi gelen konulardan bahsedelim biz. Pazar Yeri'ne dördüncü sistemi de ekledik sonunda. Beklediğimden biraz zor oldu son sistemi toparlamak aslına bakarsanız. Çünkü kafamdaki ürünlerin hemen hiç birini bulamadım firmaların stoklarında. Eldekiyle en iyisini yapmaya gayret ettim. Umut ediyorum ki yılbaşı sonrası güncelleyeceğimiz test sistemimizde bu ayarlarda bir şey olacak. Bir sonraki adımımız Ekonomik Sistem ile İdeal Sistem'in arasını biraz açmak olacak. Yine arzu ettiğim ürünler stoklarda bulunmadığından bu ay istediğim fiyat aralığına oturtamadım İdeal Sistem'i. Ekran kartlarında önümüzdeki iki ayda ciddi değişiklikler olacak. Ancak AMD'nin geçtiğimiz ay tanıttığı 6000 serisinin girişi ve en üst seviye ürünlerinin ne performansı ne de fiyatlandırması hakkında bir fikrimiz yok. Bu ürünlerin piyasaya ne kadar hakim olacağı, fiyatları ne süreyle dalgalandıracağı da belirsiz. Bu yüzden ekran kartı seçimlerinin sistem fiyatlarını ne kadar etkileyeceğini önceden kestirmek güç. Kesin olan tek şey Ütopik Sistem'in ister Corssfire ister SLI, her halükarda cüzdanımızın canına okuyacağı. Cüzdanı yakmadan envai çeşit taksit kampanyasından yararlanmak mümkün elbette. Firmaların yılbaşına yaklaşımı enteresan bu yıl. Bu sayfaları hazırlarken bir iki site ve mağaza hariç yılbaşıyla ilgili ciddi bir çalışma göremedim. Yapılan indirimlerde insanları alışveriş çılgını yapacak cinsten değil. Mağaza açılışlarında talan edilen ürünlerin telafisi için uğraşıyor firmalar hâlâ sanırım. Şaka tabii. Ama üzüldüm gerçekten. Sabit disk, kasa ve medya oynatıcıdan başka ürünlerde de bir hareketlenme olur diye umuyordum. Nihayetinde evdeki sistemi de ufak ufak değiştirmek gerekiyor. Hayırlısı artık diyecek pek bir şey diyemiyorum. Sizi dört sistemimizle baş başa bırakıyorum. Kalın sağlıcakla.



ASUS GTX580

Ürünü bize henüz gönderemedi Asus. Ama Nvidia'nın en güçlü ekran kartının performansını görmek için bizim testlerimizi beklemek istemiyorsanız, piyasadan bu ürünü edinebilirsiniz. Hafiften overclock'lu gelen Asus GTX580'in GPU hızı 782MHz, 384bit arabirim kullanıyor ve bellek frekansı 1004MHz. 1536MB GDDR5 bellekleri kullanıyor ayrıca. 400 serisi ürünlerin çalışma sıcaklıklarıyla ilgili şikayetlerimizi Nvidia duymuş olacak ki, yeni bir soğutucu ve soğutma tekniğiyle 580'leri görücüye çıkartıyor. Referans tasarımı kullanan Asus GTX580'nin fiyat/performans ortanıyla ilgili yorumları testimize saklıyoruz.





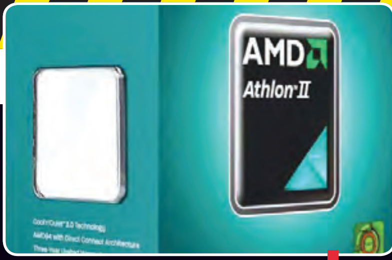
ASUS G73 SERİSİ

Bu ay G53'ü bir güzel kurcaladık ama yetmedi. Oyun dizüstü bilgisayarları konusunda kendini aşmaktan bir hâl olan Asus'un son bebeği G73 serisini bekliyoruz hâlâ. Neden bekliyoruz? Çünkü 17,3" LED ekran, çünkü i7 işlemci, çünkü 8GB bellek, çünkü böyle acayip bir şey. Aklımı oynatacağım bu Asus'larla. "Oyun dizüstü bilgisayarı ne alayım usta?" sorusunun yeni cevabı çok yakında. Geldiği gibi hızlıca tükenen bu ürünleri bu sefer en azından vitrinlerde bir kez görebilmeyi umut ediyorum. G60 serisinde de aynı şey gelmişti başımıza. Biz bundan almak istiyoruz dedik, sanki ekmek satıyorlar, bitti abi kalmadı dediler.

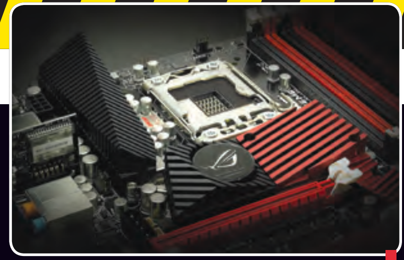


EZCOOL HD DREAM

Eğer son zamanlarda ziyaret etmediyseniz www.hepsiburada.com'u ziyaret etmenin tam zamanı. Ezcool ürünlerinin tamamında çok ciddi indirimler söz konusu. Aralık ayının 25'ine kadar sürecek olan indirimlerde gözüme ilk kestirdiğim geçtiğimiz aylarda incelediğim Ezcool HD Dream oldu. Basit ve kullanışlı Türkçe menüleri, kablosuz performansı ve tasarımıyla oldukça hoşuma giden ürünü edinmek için en iyi fırsat bu olabilir. Kablosuz olarak kullanacaksanız ürün satın alırken USB Wireless alıcısının kutuya dahil olduğu modeli almaya dikkat edin. Kaliteli bir medya oynatıcı arıyorsanız vakit kaybetmeyin.







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5 650 LGA 1156		Intel Core i7 870 LGA 1156		Intel Core i7 Extreme 980X 3.60GHZ (6 Çekirdek)	
	(i) 87$	(f) 89$	(i) 195$	(g) 198$	(m) 305$	(j) 315$	(l) 1048$	(o) 1120$
Anakart	Biostar TA790GX A3+		Asus P7H55-M LX		Asus P7P55D Deluxe		Asus Rampage III Extreme	
	(i) 104$	(b) 109$	(j) 86$	(o) 90$	(j) 213$	(o) 221$	(o) 454$	(f) 455$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		OCZ Gold Edition 3x2GB DDR3 2000MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(i) 79$	(p) 89$	(i) 79$	(p) 89$	(p) 223$	(a) 248$	(i) 798$	-
Ekran Kartı	PowerColor Radeon HD 5750		Leadtek GTX460 768MB GDDR5		Asus ENGTX480		Asus GTX580 SLI	
	(j) 129$	(b) 129$	(o) 197$	(h) 199$	(f) 469$	(a) 503$	(b) 1300$	-
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Samsung 2x1TB Sata2 32MB NCQ 7200RPM		Mach Xtreme MX Jet Pro Series 256GB SSD x2	
	(j) 40$	(f) 41$	(j) 40$	(f) 41$	(h) 122$	(f) 126$	(h) 1280$	(o) 1428$
Optik Sürücü	Samsung SH-S223C 22x DVD-RW		Samsung SH-S223C 22x DVD-RW		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(p) 17$	(g) 18$	(p) 17$	(g) 18$	(g) 172$	(m) 185$	(g) 172$	(m) 185$
Ses Kartı	Onboard		Onboard		Onboard		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	(m) 199$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		-		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(h) 56$	(k) 57$	-	-	(k) 180$	(h) 181$	(i) 239$	(b) 240$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		Dark Racer Acrylic 600W Şeffaf Panel Oyuncu Kasa		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		CM Storm Sniper Black Edition SGC-6000-KWN1-GP	
	(i) 59$	(p) 60$	(l) 128$	(i) 139$	(i) 199$	(b) 212$	(b) 242$	-
Fiyat	571$		742$		1883$		5732$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

It's got their DNAs
Colored by the pros

HEATON VE SPAWN HAYAL ETTİ!

Yılın en büyük Progaming olayı 14 Aralık'ta gerçekleşiyor. BenQ XL240T oyuncu monitörü lansmanı için Counter-Strike efsaneleri SpawN ve HeatoN Türkiye'ye geliyor. Point Hotel Barbaros, The Game'de gerçekleşecek etkinlikte, ESL BenQ Counter-Strike 1 on 1 turnuvasının birincisi ve ikincisi dünyanın en iyi Counter-Strike oyuncularıyla tanışma ve onlara karşı oynama şansını yakalıyor. Nasıl katılacağınızı öğrenmek için ESL sayfalarına alalım sizi.

TAMİR ATÖLYESİ



Ne sonbahardan bir şey anladık ne de kıştan bir şey anlayacağız. Yaz ayları tadında devam eden hava sıcakları sizin de içinizi sıkmıyor mu Allah aşkına? Soğuktan değil ama montu boşu boşuna her yere taşımaktan helak oldum. Neyse bugün birazcık serin gibi en azından. Ama anlamsız bir şekilde de nemli hava. Kış adam gibi kış olsun diye nereye başvurmak gerekiyor acaba. Sıcaklıklar mevsim normallerinin üzerinde seyredince sistem sıcaklıkları da düşmek bilmemiş bu ay. Gelen mektupların bir çoğunda sistem ısısından ya da ısınmayla ilgili problemlerden bahsediliyordu. Cayır cayır yanıyoruz hep beraber kısacası. Sonumuz hayrola.

KENDİ KENDİNE İŞ YAPMASIN

Öncelikle merhabalar Jesuskane, nasılsın? Umarım iyisindir. Aslında bu sana ikinci mektubum. Umarım bunu okuyup yanıtlayabilirsin (ilkini geçen ay senin adresine atmıştım, okunmadı büyük ihtimal). Son çare olarak sana attım bu mektubu. Yerli yabancı karışık olmak üzere 5 tane foruma sorunumu yazdım ama hiçbir çözüm bulamadım. Ne olur yardım et.

Yaklaşık 20 gün kadar önce kendime yeni bir sistem yaptım. Ama birkaç gündür başım reset atma problemi ile oldukça dertte. Öncelikle mevcut sistemimi yazayım; Asus Rampage III Gene anakart, Intel Core i7-950 işlemci, OCZ 6GB (2GBx) Gold Edition 1600MHz DDR3 bellek, Asus EAH5870 ekran kartı, High Power Absolute 850Watt güç kaynağı, Cooler Master Stacker 832 Black Edition kasa, Samsung 2x1TB sabit disk, Windows 7 64Bit Pro işletim sistemi.

Sorunuma gelecek olursam bilgisayarım genel olarak oldukça stabil şekilde çalışmakta idi. Ancak sonra bazı oyunlarda, ilerleyen zaman dilimi içerisinde (hemen ertesinde, belli bir süre geçtikten sonra, akabinde. Allah'tan daha fazla uzatmamışsın -KA) cihaz kendisini otomatik olarak kapatıp restart atmaya başladı. Nasıl olduğu konusuna gelince bilgisayarımda bir çok oyun bulunmakta. Bunlardan GTA IV, Batman Arkham Asylum, Burnout Ultimate Box oyunlarında oyunun ilerleyen saatlerinde ortalama 1,5-2 saat oynadıktan sonra, kimi zaman 15. dakikada kimi zamanda hiç olmamak üzere cihaz kendine reset atıp yeniden başlatıyor. İşin ilginç tarafı bu reset atma işini saydığım bu oyunlarda iken yapmakta. Bu arada PC'de kurulu olan oyunların tamamı orijinal olup en son yamaları kurulmuş ve oyunlar 1920x1080 de detay seviyeleri en yüksek ayarlarda oynanmakta. Half-Life 2, Bioshock 2, Dragon Age, Street Fighter IV, Far Cry 2, FEAR, Mount&Blade: Warband oyunlarında her hangi bir problem olmadan oynayabiliyorum. En azından şimdilik. Çünkü alet kafasına göre reset atıyor. Bu arada aklıma gelen başlıca durumlar;

1- Problemin sıcaklık kökenli olabileceği düşüncesiydi. Ancak yük altında baktığımda bile işlemci 42, ekran kartı 65 dereceyi geçmiyordu. Bu durumda sıcaklık nedeniyle reset atması olası değil gibiydi. Ekran kartının fan hızı ATI Overdrive'da %50'ye sabitlenmiş durumda. Bıraktım ki olası bir sıcaklık yaşanmasın.

2- Aklıma bellekler geldi ama aldığımın ikinci günü bellekleri Mem OK programı ile BIOS'tan boot edip test ettim ve üçü de sağlam çıktı. Yani sorun belleklerde değil.

3- Takılı olan HDDlerde Bad Sector var mıdır diye HDD Tune Pro ile ikisini de test ettim ama hiçbir problemle karşılaşmadım.

4- Aklıma son olarak güç kaynağı geliyor. Acaba gücü mü yetmiyor diye reset atıyor? Açıkçası deneyemediğim sadece o parça kaldı. Ne yazık ki başka bir güç kaynağı ile deneyebilme imkanım yok. İşin aslı net üstünden PSU Watt Hesaplama gibi programlar yardımıyla sistemi oluşturduğumda güç ihtiyacımın 750-760W arası olduğunu gördüm. Buradan hareketle güç kaynağının yetmediğini düşünmekteyim. Nasıl bir sorun vardır ki alet spesifik, sadece belli şartlar altında restart atmakta. Bu arada unutmadan son bir şey daha ekleyeyim. Bilgisayar kendi kendine yeniden başladıktan sonra alet tekrar açılırken fanlardan bir tanesi inanılmaz bir hızda dönmeye başlayıp 5-10 saniye sonra tekrar normal devrine dönmekte. Ama ses çıkaran işlemci fanı mı ekran kartı fanı mı yoksa güç kaynağı fanı mı inanın dikkatli bir şekilde dinlememe ve bakmama rağmen ben de anlayamadım. Lütfen senden ricam illa mektubumu dergide yayınlaman falan değil. Sorunuma bir yorum getirirsen beni büyük bir dertten kurtarırsın. İnanın ne yapacağımı şaşırmış durumdayım. Birkaç kişiye sordum ama onlar da işin içinden çıkamadı. Şu an öyle bir durumdayım ki bilgisayarımdan tiksinme pozisyonuna geldim bu saçma sorun yüzünden.

Neyse hepinize saygılar diler, şimdiden teşekkür ederim.
Şafak GÜLER

Selamlar Şafak. Ne kadar duygulandım bilemezsin. Uzun zamandır kimse Jesuskane demiyordu bana bu sayfalarda. Kendime geldim bir anda. Sistemin hayırlı olsun öncelikle. Canavar gibi konfigürasyon yapmışsın. Canını sıkması hoş değil elbette. Ama üzülme, tiksinme. Şu stok fandan kurtul öncelikle. Bu kadar sistem toplayıp stok fan kullanmak yakışmıyor hiç. Sorununa gelince, sıralayacağım sebeplerin bir kısmını sen sıralayıvermişsin zaten. Isınma sorunu olmadığını varsayıyorum direkt. Ancak bellekleri tek çubuk takarak bir dene derim tek tek. Mem OK de hata yapabilir sonuçta. Böylece belleklerinde bir sorun olmadığından emin olabilirsin. Sabit diskinde bir sorun olsaydı sistem yeniden başlamaktan çok kilitlenir kalırdı. Bugünlerde sıkça geliyor başıma oradan biliyorum. Sabit disklerinden de bir sıkıntın yok.

Aynı oyunlarda farklı zaman aralıklarında sorun çıkarttığından bahsetmişsin. Ekranda olana dikkat et bir dahaki sefer. Örneğin shader'lara fazla abandığında oyun, ekran kartın su koyuveriyor olabilir. Sen oyuna farklı noktalardan başladığın için farklı anlarda sıkıntı yaşıyor olabilirsin. Sentetik test yazılımlarını deneyebilirsin. Örneğin 3D Mark Vantage'la bir benchmark yap. Test sırasında aynı sorun yaşanacak mı? Tekrar tekrar denediğinde aynı noktada aynı sorun yaşanıyor mu? ATI Overdrive'dan ekran kartı fan hızını %100'e getirip bir süre öyle kullan. Ekran kartları hassas aletler. Daha önce çıktığı yüksek bir ısıda bir sıkıntı yaşanmış olabilir. Şimdi ısı normallerdeyken belli bir sorun yokken, daha düşük ısılarda dahi sorun çıkartıyor olabilir. Eğer imkânın varsa farklı bir ekran kartıyla test et sistemini.

Gelelim güç kaynağı mevzusuna. Güç kaynağının bu sistemi rahatlıkla taşıması gerekiyor. Hem kapasite olarak yeterli hem de High Power gibi oldukça kaliteli bir markanın ürünü. Tüm kalitesine ve güçlü ismine rağmen sonuçta insan yapımı ve arızalı olması mümkün. Mesela 1100W güç kaynağı yatıyor dolabın altında. Ne sorunu olduğunu da bulamadık halen. Harici olarak bağlayınca her donanımı sorunsuz çalıştırırken sistemi tek başına açmamakta kararlı. Incınığını cıncığını da kurcaladık. Bulamadık. Unutmadan kasanda şase olmadığından da emin ol. Cooler Master kasanın topraklama yapmak için kablosu gelmiş olmalı, mutlaka değerlendir.

Toparlarsak; ekran kartını değiştirip deniyorsun, güç kaynağını değiştirip deniyorsun, kasanda şase olmadığından emin oluyorsun. Gelişmelerden bizi haberdar ediyorsun. Sağlıcakla kalıyorsun. Geç cevap için ayrıca özür dilerim, hayat...

PASİF SOĞUTMA VS. FAN GÜRÜLTÜSÜ

Selamlar Kaan Usta.
Üçüncü sayımız (yaşımız -*Sinan*) kutlu olsun öncelikle. Pazar Yeri'ne de güzel bir şekil yapmışsınız yıldönümü vesilesiyle, bence pek güzel olmuş. Öncelikle bunu belirteyim,

ardından da altın makasla tanışmamak için hemen soruma geçeyim.

Yaklaşık 1.5 yıl önce bir PC topladım. Temel bileşenleri Intel Core 2 Quad Q8200, Asus P5Q2 SE anakart, pasif soğutmalı Gigabyte HD4850 ekran kartı, 4GB Kingston DDR2 bellek, 750GB sabit disk olan bu sistem Asus Vento TA951 kasada ikamet etmekte. Kasa sağlam olunca fan ve güç kaynağı almaya ihtiyaç duymadım (Asus'tan babam çıksa yerim zati). Öylece yaşayıp gittik bir iki ay öncesine kadar. Ancak şimdi inanılmaz bir ısınma sorunuyla baş başayım. Çok sık oyun oynamadığım, oynadığımda da FIFA, NBA2K gibi düşük sistem isteyen oyunlar oynadığım için erteledim sorunu. Ancak son iki üç gündür sıkılıp "Adam gibi bir iki oyun oynayayım" dediğimde Crysis'i 10, S.T.A.L.K.E.R.'ı 15 dakikadan daha uzun oynatmadı bilgisayar. Ruh haline göre ya resetledi kendisini, ya da komple kapattı. BIOS sistem sıcaklıklarını normal değerlerde gösterdikçe iyice garipsemeye başladım durumu. Neden (5. kapanıştan) sonra GPU-Z'yi açıp bir de ekran kartının sıcaklığına bakayım dedim. Bir de baktım oyun sırasında 110 dereceye çıkıyor.

Başta bir hata var sandım. İnternette ufak bir araştırma yaptım. Çok geçmeden hata olmadığını, bahsettiğim kartın incelemelerinde dahi 90-100 derece arasında değişen sıcaklıklarda çalıştığını, bunu azaltmanın tek yolunun kasa içerisinde iyi bir hava akımı oluşturmak olduğunu öğrendim. Tam "kim uğraşacak bilgisayarının yerini değiştirip üstüne bir de sağlam kasa fanı aramakla" diye düşünüp, hazır siz de methetmişken, Asus ENGTS450 TOP'ın siparişini verecekken, bu ayki (bu arada daha aylardan kasım) pasif soğutmalı HD5670 incelemesini okuyup olaya bir de farklı bir açıdan baktım. Hayatımda ilk kez bu kadar sessiz çalışan bir sistemim vardı. Üstelik fan temizlemeyle falan da uğraştırmıyordu.

Toparlamak gerekirse bir ikilemde kaldım. Sence sessiz çalışan, ama DX10'lu ve hızla geride kalan ekran kartım rahat edebilsin diye evin altını üstüne getirmeli, bir yandan da fan mı aramalıyım? Yoksa sadece ENGTS450 TOP alarak, rahat (ve gürültülü, biraz da masraflı haliyle) bir çözüm üretmem yeterli mi? Referans tasarıma göre %35 daha az gürültülü demişsiniz gerçi karta ama yine bilemedim. Bir de kartın performansı HD4850'ye göre ne kadar daha iyi gerçekten, değer mi verdiğim fazladan paraya?
Şimdiden teşekkürler.
Ahmet ÖZDEMİR

**C Ahmet merhabalar.
Teşekkür ederim, hepimizin 3. yaşı kutlu olsun. Altın makas ne ki, biz incelemedik hiç daha?
Bu gürültü muhabbetine bu kadar takılma demek istiyorum. Bende bir aralar kafayı baya takmıştım bu gürültü muhabbetine. Baktım ben her durumda bilgisayarın kendisinden daha fazla gürültü çıkartıyorum evin içinde, o an vazgeçtim gürültüye karşı olan savaşımdan. Elektrik süpürgesi tadında gürültü yapmadıktan sonra hiç ilişmiyorum sistem bileşenlerine. Bırakıyorum takılsınlar kafalarına göre. Sistemin iyi. Ekran kartın da gayet güzel idare eder seni bir süre daha. Çıktığı sıcaklıklar anormal ama şöyle yapalım böyle edelim demeye başlamadan önce sormam gereken bir şey var: Bu bahsettiğin sistemi zorlayacak oyunları daha önce de oynuyor muydun? Yoksa ilk defa mı oynuyorsun? Daha önce oynadıysan ve bir sorunla karşılaşmadıysan sana söyleyebileceğim tek şey "temizlik imandan gelir". Aç kasayı, üşenme, otur temizle. Kasanın içinde sağlıklı bir hava akımı olması için en az bir giriş bir de çıkış fanının olması gerekiyor. Kabloları düzgünce toplamalısın ayrıca bir araya. Kasanın içini de "temiz" tutman gerekir. Yani işlemcinin fanını temizleyeceksin, ekran kartının üstündeki soğutucuyu temizleyeceksin, kasanın içinde halı kıvamına gelen tozlardan kurtulacaksın. Sihirli bir şekilde üstünde toz tutmayan bir sistem bileşeni geliştirmediler henüz takdir edersin.**

Ekran kartımı değiştireyim mi değiştirmeyeyim mi soruna gelince. Radeon HD 4850 seni bir süre daha götürecektir daha önce dediğim gibi. İlla DirectX11 isteyen, grafikleriyle aklımızı başımızdan alan bir oyun falan gelmedi zaten. O yüzden masrafa girme, sisteminin mevcut sorununu çözmeye odaklan derim. Yok ekran kartı alacağım ben diyorsan GTS450 TOP'tan biraz daha yukarılara bak derim. Verdiğin paraya değsin, uzun yıllar kullan. Selametle.

Bir ayı daha böyle devirdik arkadaşlar. Umalım ki güzel bir yağmur yağsın yeni ayda. Azıcık ıslanalım. Yağmur altında yürüyelim. Keyfimiz yerine gelsin azıcık. Derdinizi tasanızı **donanim@oyungezer.com.tr**'ye göndermeyi ihmal etmeyin. Her şeye rağmen buradayız. Burada olmaya devam edeceğiz.

Sanayi Devrimi

1- Beer Burglar



Biranıza uzanan elleri kırmak, bira bardağınızdaki kem gözlerden sakınmak adına son derece yaratıcı bir çözüm! Bira bardağınıza yapıştırdığınız bu alarm, bira bardağınıza uzanan bir el olursa çalmaya başlıyor ve biranız size kalıyor. Afiyet bal şeker olsun.

2- Sneezer



Burnunuz şırıl şırıl akarken ve durmadan hapşırırken bu mendil kutusu en iyi arkadaşınız haline gelecek. Siz hapşıracaksınız, o hapşıracak. Her mendil çekişinizde hastalığınıza ortak olacak. "Mendil kutusundan arkadaş olur mu?" demişler, yapmışlar, olmuş.

3- Racing Grannies

Mutfakta çok mu canınız sıkıldı? Bir hareket, bir bereket mi arıyorsunuz? O zaman alın bu yarışçı ninelerden bir tane, masanızın üzerinde yarışsın. Olmadı taşıdıkları sepetlere bir şeyler ekleyip masanın diğer ucundaki arkadaşınıza yollayın, kaloriden tasarruf edin.



4- Money Soap

Ellerini yıkamayan pasaklı paragözler için düşünülmüş olan bu sabunda şansınıza bağlı olarak 1$, 5$, 10$, 20$ ya da 50$ bulunuyor. Bahtınıza kaç para çıktığını öğrenmek için yapmanız gereken tek şey elinizi sabunla yıkamak olduğu için elleriniz tertemiz, pamuk gibi oluyor. Temizlik normalde paradan da gelmez ama?



5- The Grumpy Party Pooper

Yaratıcı başka bir fikirle karşınızdayız sevgili oyungezerler. Canınız şeker çektiyse yapmanız gereken şey düğmeye basmak ve şapkalı koyunun gerisinden dökülen şekerleri izlemek. Hâlâ canınız şeker çekiyorsa yiyebilirsiniz de.



6- Umbrella Water Gun



Yağmurlu günleri sıkıcı bulanlar için birebir! Topar-ladığı yağmur sularını sapın ucundaki su tabancasına dolduran ürün, gününüzü şenlendirebilir. Tabii sinirli birine şaka falan yapmaya kalkarsanız aynı ürün gözünüzü de morartabilir.

7- Macbook out of Paper



Macbook'a paranız yetmiyorsa ama yine de Macbook aşkıyla yanıp tutuşuyorsanız kartondan yapılmış bu Macbook ateşinizi biraz düşürebilir. Ya da el alem Macbook'larıyla ortada dolaşırken "Benim Mac'im neden kartondan ya, ühü" modunda depresyona girebilirsiniz. Bilemiyorum artık.

8- TV Remote Control Gun

Ekrana kumanda fırlatma devri kapanıyor. Artık TV Remote Control Gun var! Televizyon izlerken sinirlendiğiniz durumlarda TV'nize bu silah şeklinde kumandayla ateş edip kanal, ses değiştirebilir ya da toptan televizyonu kapatabilirsiniz. Hem televizyonunuz kurtulur, hem de kumandanız.



BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM



Apple'ın kullanıcı sadakati gerçekten korkutucu boyutlara ulaştı. Bizim ofiste bile her üç muhabbetten biri iPhone hakkında!



Medya Oynatıcı

4 KASIM

Ödülü işkencesi ama değiyor!

Asus nereye elini atsa başarılı olan firmalardan biri. O!Play HD2 kodlu medya oynatıcısı da buna en güzel örneklerden. Aklınıza gelebilecek tüm yaygın formatları destekleyen aletin üzerinde bulunan farklı kart girişleri ve USB yuvaları sayesinde bu ürüne dilediğiniz tüm veri saklama ürünlerini takabilirsiniz. Üstelik Asus'un üzerinde bir adet USB 3.0 yuvası da var. Bu sayede bilgisayarınızdan medya oynatıcıya son derece hızlı bir şekilde veri aktarımı da yapabilirsiniz. Tabii veri aktarımını yapmak için o veriyi yazdıracak bir yer gerek. İşte Asus'un en güzel ve zor kısmı da tam burası. Bu aletin içerisine bir adet 3,5 inçlik sabit disk takabiliyorsunuz. Fakat sabit diskin kablolarını takmak gerçekten çok zor. Çünkü aletin içerisindeki manevra alanınız son derece sınırlı! Kullanıcı dostu arayüzüyle bu ürünü büyük bir kolaylıkla kullanabiliyorsunuz. Üstelik ethernet girişi de var. Bu sayede ürüne yerel ağınız üzerinden de erişebilirsiniz. 159 dolarlık fiyatı O!Play'i çok ucuz yapmıyor ama bence tam ayarında.

HD # USB 3.0 # Sabit Disk — POSTED @ 13:00 / 14 yorum

Notebook

5 KASIM

Rengine sakın aldanmayın

Geçen aylarda elime geçen LG'nin kız telefonundan sonra bu ay da Sony'den pembe bir notebook geldi. LG'nin telefonuna gülenler telefon ofisin her yerinden çekince ellerinden bırakmak istemediklerinden bu kez rengine çok takılmadılar. Sony Vaio'nun E serisinden olan 14"lik bu dizüstü bilgisayarının üzerinde ATI'nin Mobility Raedon Serisi'nden bir HD 4500 yatıyor. Üstelik işlemcisi de Core i3 M350 2.27 GHz! Yani gayet sağlam. Üstüne üstlük 4 GB RAM'i de var. Anlayacağınız Sony Vaio EA3S1E'ye bulaşmaya hiç gelmez. Özellikle 1600x900 destekleyen ekranıyla rahatça oyun oynayabiliyorsunuz. HDMI çıkışı ile daha büyük bir monitöre kolayca bağlayabilir veya televizyonunuzdan film seyredebilirsiniz. Bu güçlü Vaio'nun en keyifli özelliklerinden birisi de WEB tuşu. Bu tuş sayesinde işletim sisteminin yüklenmesini beklemeden saniyeler içerisinde internete bağlanabiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken bilgisayarınızı bu tuşa basarak açmak. Vaio'ların tasarımı hakkında zaten söz söylenmez, yalnızca hayran olunur. Bu da yuvarlak hatlarıyla o ürünlerden birisi. Fiyatı mı? İşte orasını sormayın! 1999 TL + KDV. Ama "It's a Sony" işte!

Pembe # Sony # büyük — POSTED @ 21:24 / 8 yorum

Modem

12 KASIM

Çerçeveli modem kimin aklına gelir?

Etrafımızdaki tüm elektronik aletler artık yalnızca işleviyle ön plana çıkan ürünler olmaktan çoktan uzaklaştı. İnsanlar uzun zamandır satın aldıkları ürünlerin estetik yanına da önem veriyor. Bu da tasarımcıları farklı alternatifler üretmeye iten en büyük motivasyon kaynağı. Zyxel'in P-660HN-T1h kodlu ADSL 2+ modemi de bu ürünlerden birisi. 4 portlu bu modemin yan tarafında 10x15 cm ebatlarındaki istediğiniz bir fotoğrafı koyabileceğiniz bir çerçeve bulunuyor. Modemi tamamen kablosuz olarak kullanırsanız ürün masaüstünüzde herhangi bir fotoğraf çerçevesinden farksız görünüyor. Tasarımı bir aksesuar kadar estetik yapıldığından arkadaşlarınız modemin üstünde yanan ışıklara kısa bir süreliğine anlam bile veremeyebilir. Ürünün bir güzel yanı da kablosuz bağlantıyı tek tuşla devre dışı bırakmanıza imkân tanıması. Benim gibi evinde bebeği olanlar için kablosuz yayının etkilerinden bebeğinizi uzak tutmak istiyorsanız çok güzel bir çözüm. Üstelik birilerinin gece kablosuz ağınıza sızmasından korkuyorsanız ve enerji tasarrufu yapmak istiyorsanız gene işinize yarıyor. Yalnız modemin arkasına çok fazla kablo takarsanız kabloların ağırlığından dolayı dengesi bozulabiliyor. Fiyatı KDV dahil 131 TL.

Resim # dekoratif # ADSL2 — POSTED @ 22:00 / 9 yorum



17 KASIM

Cep Telefonu

Küçük, Zarif ve Dayanıklı

Benim Güzel Pipboy'um, Oyungezer Online'ın web geliştiricisi Ozan Özkan'ı gururla takdim eder. Kendisi bu ay bu sayfalara konuk yazar olarak katılıyor. Ozan'ın donanım konusundaki tecrübesi ileri seviyede. HTC'yi masamda ilk gördüğünde şeker görmüş bebek gibi sarılınca onu HTC'den ayırmak istemedim. İşte Ozan ve HTC HD Mini incelemesi:

Yeni aldığım bir cihazın zarar görmemesine çok dikkat ederim. HTC HD Mini'yi elime aldığımda kendini koruyabilecek yuvarlak hatlı bir tasarımı olması beni rahatlattı. Telefonun arkasını tamamen kaplayan sert kauçuktan kapağın oldukça rahat bir tutuş sağlaması hoşuma gitti.

103.8mm boyu ve 57.7mm eni ile 110gr ağırlığındaki HTC HD Mini, 600MHz işlemciye ve 384MB RAM'e sahip. Yani elinize kolayca sığabiliyor ve menülerinde takılmadan gezebiliyorsunuz. Paketinden micro SD kart çıkmamasına karşın 32GB'a kadar destek veriyor. Üzerinde HTC Sense ile Windows Mobile 6.5 işletim sistemi çalışan HTC HD Mini ayrıca Wi-Fi, Bluetooth, GPS, hareket sensörü ve 3G desteği de bulunduruyor. 3.2" dokunmatik ekranı, amoled olmasa da oldukça iyi bir görüntü ortaya çıkarıyor. Tabii güneş altında tek görebileceğiniz parlak kapasitif ekranı üzerindeki parmak izleriniz.

Ses ayarı ve açma/kapama tuşları dışındaki her tuş dokunmatik olduğundan, alışana kadar, istemeden peş peşe yanlış tuşlara basmanız mümkün. Bunu en çok 5 megapixel kamerasıyla çekim yapmak için yine ekran üzerindeki bir düğmeye basmanız gerektiğinde anlıyorsunuz. Ayrıca telefonun içerisinde 15 günlük deneme süresi ile birçok özelliğe sahip coPilotNavigasyon programı bulunduğunu da belirtmekte yarar var.

Özetle HTC HD Mini küçük boyutlarıyla harika bir telefon. Fakat benzer özelliklere sahip daha büyük telefonların daha fazla özellikler sunduğunu da unutmamak gerek. Fiyatı ise 889TL + KDV. Değer mi siz karar verin.

Küçük # hızlı — POSTED @ 13:00 / 18 yorum

Tablet PC'ler **iPad'le** başa çıkabilecek mi? Hep beraber göreceğiz.

Yılbaşından sonra piyasaya girecek bir sürü donanım var. Hepsini inceleme için şimdiden ayırttım. Hediye almakta geç kaldıysanız beni bekleyin!



Harici Disk

24 KASIM

Tam size göre

Bana test için gelişi oldukça maceralı olan (kargodan 20 günde elime ulaştı) Lacie'nin Rikiki modeli dünyanın en küçük boyutlu harici disklerinden biri. Ürün 75 x 109.7 x 13.4 mm boyutlarıyla neredeyse bir kaset kabı kadar. Yanında gelen son derece kısa USB kablosu ürünün kullanımında biraz zorluk çıkartıyor. Eğer kasanızın arkasındaki USB yuvalarından birini kullanacaksanız daha uzun bir USB kablosu tercih etmelisiniz. Ürün formatlandıktan sonra beraberinde gelen yazılımlarla çok kolayca yönetilebiliyor. USB boost yazılımıyla veri transfer hızını artırabilirsiniz. Fakat ürünün en büyük artılarından birisi 1 yıllık bedava online depolama hizmeti olan Wuala'nın da hediye edilmesi. Tek yapmanız gereken Wuala'nın sitesine seri numaranızı girmek, o kadar. 640GB kapasitesi ve 99 dolarlık fiyatıyla Rikiki işinizi görecektir. Yalnız güzel bir kumaş taşıma kılıfıyla beraber satılsaymış daha iyi olurmuş. Bu haliyle o minik USB kablosunu kolaylıkla kaybedebilirsiniz.

Minik # Dayanıklı # Online depolama

POSTED @ 00:47 / 5 yorum



Klavye

26 KASIM

Logitech bizi büyücü yapıyor!

Geçen sayılardan birinde yazmıştım. Oyun klavyesi dendiği zaman A4Tech'in X7 G800'ü benim favorimdir. Fakat iş klavyesi dendiğinde "iş" değişir. O zaman rahatlık benim için daha ön plana çıkar ki bu konuda Logitech bence neredeyse rakipsizdir. Logitech'in K800 kodlu kablosuz klavyesi tam rahatını sevenler için tasarlanmış. Öncelikle bu kablosuz ürün USB üzerinden kolayca şarj edilebiliyor. Şarj edilebilen pilleri bir vidalı kapakla gizlenmiş. Klavyenin üzerindeki açma-kapatma tuşuyla güç tasarrufu yapabilir, aynı zamanda göstergesi sayesinde şarj durumunu görebilirsiniz. Tuşlar yumuşak bir kaplamayla kapatılmış ve kesinlikle kaymıyor. Çalışırken çok az ses çıkartıyor. Ergonomik yapısı sayesinde kullanımı kolay. En hoş kısmıysa tuşları aydınlatan beyaz ışığı. Eğer elleriniz klavyeden uzaklaşırsa bu ışık sönüyor ve böylece klavye güç tasarruf moduna giriyor. Ellerinizi klavyeye dokundurmadan yalnızca yaklaştırsanız bile klavyenin ışıkları yanıyor. Ben bununla oynarken kendimi büyü yapıyor gibi hissettim, çok eğlenceli geldi. Ayrıca klavyeyle işiniz bittikten sonra masanızda yan tarafından koyarak dik konuma getirebiliyor ve böylelikle masanızda yer kaplamasını önleyebiliyorsunuz. Hediyesi 128$+ KDV. Evet, bence de pahalı ama uzun süre klavye almayacaksanız buna değer.

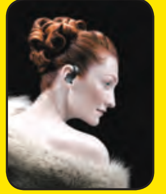
Kablosuz # ışıklı # ergonomik

POSTED @ 01:13 / 9 yorum

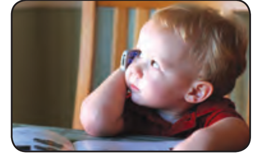
Nokia **N8** modelini tanıttı. Televizyona bağlayıp bir oyun konsolu gibi de kullanabileceğiniz telefonun göz kamaştırıcı özellikleri var.



Jabra, yeni yıla girerken hediye alternatifi olarak sevdikleriniz için rahat ve güvenli bir yaşam için birbirinden şık ve kullanışlı **Bluetooth** kulaklıklar ve araç kitleri sunuyor.



Ericsson araştırdı: Tüketicilerin kullanım alışkanlıklarını, eğilimlerini ortaya koyan "**Consumer** Lab 2010 Türkiye" araştırma sonuçlarına göre Türk kullanıcılar günde **76** dakikalarının mobil telefon konuşmasıyla geçiriyor. Bunun **52** dakikası kişisel, **24** dakikası ise iş ile ilgili görüşmelerden oluşuyor. Bu sonuçla Türkiye, araştırmanın yapıldığı diğer ülkeler de hesaba katıldığında en yüksek konuşma süresine sahip. "**Cepten ara**" demeyi seviyoruz vesselam.



Airties'ın ürünlerinde sunduğu kablosuz video dağıtım teknolojisi sayesinde ev içinde istenen internet destekli (DLNA) TV'ye video aktarımı mümkün kılınıyor. Böylece AirTies cihazına bağlı herhangi bir harici disk veya flash bellekte yer alan fotoğraf, müzik, video ve filmler evdeki internet destekli (DLNA) TV'lerden kablosuz olarak izlenebiliyor.



Logitech, taşınabilir iPod ve iPhone hoparlörü S715i'yi piyasaya sundu. S715i sahip olduğu sekiz sürücüsüyle dilediğiniz zaman mükemmel ses kalitesinde müzik keyfi sunarken, şarj edilebilir pili sayesinde de hoparlörünüzü gittiğiniz her yer taşımanıza olanak sağlıyor.





AOC, piyasaya LED arka aydınlatmaya sahip bir dizi ultra ince monitör sunuyor.

EKRAN DIŞI



THESE NEW PURITANS

Bizim katın müzik sağlayıcısı Serpil'dir. Hem dinlediğim grupların gün içinde karşı masadan ufak ufak fısıldaması hem de daha önce hiç duymadığım ama dinledikten sonra çok hoşuma giden yeni grupları keşfetmemi sağladığı için çok memnunum bu durumdan. Her ne kadar sürekli olarak Radiohead, Black Heart Procession, Blonde Redhead, Nick Cave ve benzeri şeyleri dinlediğimiz için birkaç yıl içerisinde alt katta toplu intihar vakası yaşanacağı dedikoduları dönse de, yok öyle bir şey, inanmayın.

These New Puritans da karşı masa keşfi gruplardan bir tanesi benim için. Jack Barnett, George Barnett, Thomas Hein ve Sophie Sleigh-Johnson'dan oluşan bu indie rock grubunun Hidden'ı, bu sene en çok dinlediğim albümlerin başında geliyor. Özellikle Attack Music ve We Want War'un klipleri beni benden aldı. Hidden, birkaç ay sonra Serpil ve Tuğbek tarafından hazırlanacak ve artık geleneksel hale gelen "geçen yılın en iyi müzikleri" listesinde de üst sıralarda da yer alacak diye tahmin ediyorum (di mi, di mi?) *(Yılın oyunlarını da yazsaydın Damla? =) -Serp.)*.

Aralık ayında İKSV'nin organizasyonuyla İstanbul'u da ziyaret edecek olan son dönemin en başarılı gruplarından biri These New Puritans'a bir şans verin, pişman olmayacaksınız.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



Dimmu Borgir – Abrahadabra

AMA ICS VORTEX?!

İtiraf etmeliyim ki çok acayip önyargılarım vardı albümü dinlemeden önce. Önyargı demeyelim de, çok pis arada kalmıştım. Bir yandan sıkı hayranı olduğum ICS Vortex, diğer yanda Dimmu Borgir. Sanki albümün beklediğimden kötü olmasını umuyor, "al işte, ICS Vortex ve Mustis'siz olmaz bu iş" demek istiyordum. Ama hayır, albüm hiç de kötü çıkmadı ve ben bu ikilem arasında orta yolu buldum kendimce.

Xibir isimli intro ile açılan albümde peşpeşe iki sağlam şarkı geliyor: Born Treacherous ve Gateways. Bu iki şarkıyı aslında önceden dinlemiştik. İlk dinleyişte sindirmek pek kolay olmasa da zamanla en sevdiğim şarkılardan oldular. Ardından gelen Chess with the Abyss'ta albümdeki clean vokallerin çoğunu yapan Snowy Shaw (Therion) ile karşılaşıyoruz. Olmuş mu? Olmamış. Snowy Shaw zaten normalde de dinlemeyi tercih edeceğim bir vokal değil; bir de en sevdiğim gruplardan birinde, en sevdiğim clean vokallerden birinin yerinde dinlemek iyice sıkıntılı oldu. Shaw'un Dimmu Borgir macerasının yalnızca bir gün sürmüş olmasına sevindim dersem yalan olmaz.

Sonraki parçalardan özellikle beğendiklerim Dimmu Borgir, A Jewel Traced Through Coal ve Endings and Continuations. Sonuncusunda clean vokalleri Garm yapmış, keşke diğer şarkılarda da tercih edilseydi diye düşünmeden edemedim. Sanırım albümdeki yabancılık hissi biraz da üç farklı clean vokal kullanılmış olmasından kaynaklanıyor. İkilemimin orta yoluna gelince... Şarkılar güzel, albüm güzel, ama aynı şarkılarda vokal olarak ICS Vortex olsaydı işte o zaman tadından yenmezdi. **–Eser**

Agalloch – Marrow of the Spirit

KARANLIKTAN KAÇIŞ

Kuş cıvıltıları, su sesleri ve çelloyla açılan bir albümden ne bekliyorsanız, unutun onu. Yoksa bilin ki ilk dinleyişinizde neye uğradığınızı şaşıracaksınız. Haykıracak yüzünüze; çarpılacaksınız, ama bir şekilde ulaşacaksınız nihayetine. Benim gibi, en az iki gün tekrar dinleyemeyeceksiniz.

Şimdi anlıyorum sebebini. Bir Agalloch hayranı olarak kaldırabileceğimden fazlasını içeriyormuş Marrow of the Spirit; tamamı yeni parçalardan oluşan bir *best of* albümü gibi. *Pale Folklore* kadar ağır ve karanlık, ilk kez Agalloch dinleyeceklere önerilen *The Mantle* kadar folk, *Ashes Against the Grain* kadar modern. Atmosferik, black, doom, folk, post, progresif... Agalloch'un her hali, dinledikçe açılan tek bir albümde. Çoğu on ile on yedi dakika arası süren altı parçanın tamamı, içinde boğulmaya müsait.

En iyi çalışmaları diyebilir miyim bilmiyorum ama kanımca geçmiş müzik birikimini bir adım öteye taşımayı başarmış Agalloch. Yavaş yavaş iliğime işleyen melodilerini şu an yirmi yedinci kez dinliyorum ve en az bir bu kadar daha dinleyeceğimden eminim. 2010 içinde çıkan diğer albümlere şöyle bir bakıyor ve hiç çekinmeden, kendi adıma yılın albümü ilan ediyorum Marrow of the Spirit'i. Ağırlığından kaçabilmek ne mümkün... **–Eren**



Chaos War

KAOSTAN ÖNCEKİ SON ÇIKIŞ

Marvel'ın beni en çok heyecanlandıran öyküsü Chaos War. Hikâyeye göre, yaklaşık 2 yıl önceki uzaylı istilasında, uzay tanrılarını öldürmek üzere yola çıkan Herkül yönetimindeki tanrı ekibi, büyük fedakarlıklar sonucunda başarılı olsa bile büyük bir hata yaparak Japon kaos tanrısı Mikoboshi'yi orada bırakıyor. Marvel'ın kozmik evrenini bilenler zaten hatırlayacaklardır, "Annihilation", "War of the Kings" ve "The Fault" başta olmak üzere pek çok savaş atlatan Marvel uzayında pek çok ırk yok olmuş veya son derece zayıf düşmüş durumda. Tebasının yok olması tanrılarını da zayıflattığından olsa gerek, Mikoboshi teker teker bütün uzay tanrılarını kölesi haline getiriyor ve kaçınılmaz olarak dünyaya yöneliyor. Mikoboshi'nin amacı aslında çok karışık değil, artık kendisine Kaos tanrısı diyen ve bilinen bütün gerçekliği yok etmek isteyen bir varlıktan söz ediyoruz. Böyle bir gücün karşısında sadece Herkül tarafından yönetilen ve dünyadaki hemen hemen bütün kahramanları kapsayan bir kuvvet karşı durabilir.



Marvel evreninde en son tanrılar savaşmaya karar verdiğinde Zeus ve Ares ölmüş, Japon panteonu da yıkılmanın eşiğine gelmişti. Bu sefer bütün panteonları ve bilinen anlamıyla kozmik dengeyi sarsabilecek bir güç var. Ne gibi artçıları olacağını tahmin etmek kulağa o kadar da zor gelmiyor. **–Ali**

Hediyemiz Var!

Bu ay Tiglon'un Noel Babası bacamızdan içeri 3 adet Sihirbazın Çırağı (The Sorcerer's Apprentice) DVD'si attı. Yeni yılın ilk günlerini yeni bir film eşliğinde geçirmek istiyorsanız yapmanız gereken tek şey internet sitemize girip (www.oyungezer.com.tr) anasayfadaki anketimize katılmak. Bol şans!



YOU DON'T GET TO 500 MILLION FRIENDS WITHOUT MAKING A FEW ENEMIES

The Social Network

BİRKAÇ MİLYON ARKADAŞ EDİNMEK İSTER MİSİNİZ?

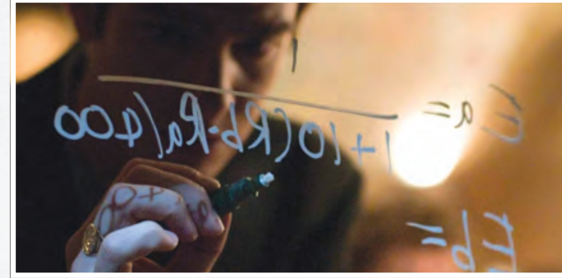
Gecenin bir yarısı, odanın diğer ucunda duran telefonuma SMS geldi. Her zamankinin aksine üşenmeyip gidip telefona baktım, arkadaşımdan gelen mesaj tam olarak şuydu: "Olm Social Network'e gittim, Mark Zuckenberg senin birkaç yıl sonraki halin." The Social Network'ün Fincher filmi olması yetmezmiş gibi, bu mesaj da merak ve filmi izleme arzumu tavana çekti.

Filmi yerden yere vuran eleştirileri de, filmi yere göğe sığdıramayanları da gayet iyi anlıyorum. Bu, David Fincher'ın en kötü filmi ama hâlâ bir Fincher filmi. Bir Se7en ya da Fight Club etkisi yaratmasını beklemeyin, ama konusu süper işlenmiş bir film görmeye hazır olun eğer hâlâ izlemediyseniz.

Film daha vizyona girmeden senaryosunun bir kısmını okuduğum için ilk baştaki sahneler çok tanıdık geldi. Ya da bunun sebebi cidden o SMS'te yazan mesajın doğru olmasıydı. Ama bence filme hiç yabancılık çekmemiş olmamın asıl sebebi, özellikle Jesse Eisenberg (Zuck) ve Justin Tiberlake'in (Sean Parker) pırlanta gibi oyunculuklarının, konunun bile önüne geçmesi.

Ama tabii bir de filmin konusu var, Facebook'un kuruluş hikâyesi. "Ne kadar etkileyici olabilir ki?" diyenlerdenseniz yanılgıların en ucundasınız çünkü filmin afişinde de dediği gibi "birkaç düşman edinmeden 500 milyon arkadaş kazanamazsanız" sözünün üzerine yoğunlaşıyor tüm hikâye. Bazı yerlerde ben bile "yok artık" dedim.

The Social Network'ü izledikten sonra, birkaç düşman karşılığında 500 milyon arkadaş (ve birkaç milyar dolar) edinebileceğinizi düşünüyorsanız, kafanızdaki o çılgın fikri uygulamak adına en yakın arkadaşlarınızı satmayı düşünebilirsiniz. Bu açıdan hikâyenin dramatizasyonu biraz sakat olmuş ama "Zuck'un yaptıklarına hak vermemek de elde değil" dedirtiyor son sahne. Yani eğer o SMS'te yazan doğruysa, birkaç seneye görüşürüz (Oyungezer okurlarına özel hisse vereceğim!)**. –Berkant**



The Walking Dead

ZOMBİ DE OLSA İNSAN İNSAAAÖÖRGHH

Bu yazıyı yazdığım sırada Walking Dead'in henüz iki bölümü yayınlanmıştı ama tabii serinin çok başarılı olacağını anlamak için medyum olmak gerekmiyor. Invincible'ı saymazsak, Robert Kirkman'ın en uzun soluklu çizgi roman eserlerinden biri olan Walking Dead alışılageldik zombi kıyameti kurgusu üzerinden ilerliyor. Hikâye bir kasaba şerifinin kıyamet sonrasında gözlerini açmasıyla beraber, nerede oldukları konusunda hiçbir fikri olmadığı ailesini arayışını konu alıyor gibi dursa da aslında durum biraz farklı. Kıyamet sonrasında hayatta kalmayı başaran insanların varlıklarını ve bu insanların hayatta kalmak için her gün insanlıklarından bir parça daha feda etmek zorunda kalmalarını gösteren bir drama var ortada.

Filmlerde zaman darlığı yüzünden eklenemeyen, benzeri kitap ve romanlardaysa yazarların yeteneksizliği tarafından hep atlanan bir faktör olan karakter gelişimi Walking Dead'in özünü oluşturuyor. Yanlış anlaşılmasın, eğer çizgi roman gibi ilerlerse dizide pek çok ölüm olacak. Yine de filmlerdekinin aksine, ölen kişi gerçekten tanıdığınız, dertlerini ve umutlarını paylaştığınız karakterlerden biri olduğu için, bu kaybın sizi çarptığını ve rahatsız olduğunuzu hissedeceksiniz. Walking Dead özünde çizgi roman öğeleri taşıdığı için, zaman zaman abartıya kaçan pek çok sahneye karşı da kendinizi hazırlamayı unutmayın sakın. **–Ali**





Everything Everything Man Alive

HİÇBİR ŞEY HAKKINDA HER ŞEY

Bu sene müzik dünyasından ne beklemediysem kucağıma düştü desem yeridir. Her insan gibi benim de bu seneden müzikal anlamda birtakım beklentilerim vardı; Interpol'ün ve Menomena'nın dördüncüleri, Cloud Cult'ın geri dönüşü, Arcade Fire'ın yeni albümü vs. Bir de tabii beklemediklerim vardı; Frightened Rabbit, These New Puritans, Fang Island... Everything Everything için *bu iki listenin tam orta noktası* diyebilirim. Ne bekliyor, ne de beklemiyordum Everything Everything'i. MySpace'de Suffragette Suffragette ile beni çarptıktan sonra en "Manchester"lı halleriyle bir albüm çıkarmaları iki senelerini aldı, ama Man Alive en sonunda burada. Peki aldığı tepki *beklediklerim* listesine mi yoksa *beklemediklerim* listesine mi sokacak onu?

Görünen o ki çıkış noktası gibi varış noktası da bir anomali Man Alive'ın. Jonathan Higgs'in özellikle Schoolin'de kendini gösteren vokal kabiliyetleri ve patlayıcı müziğin genel hissiyatı Man Alive'ı senenin kayda değer albümlerinden bir tanesi haline getiriyor. Ama Everything Everything'in albümünde genel bir olgunlaşmamışlık var, bunu da silip atamıyorsunuz. Dinledikçe devam edecek Animal Collective karşılaştırması da bu noktada kafanızı karıştırıyor; AC'nin olgun dağınıklığından olgunluğu çıkardığınızda rahatsız edici bir hamlık kalıyor Everything Everything'in müziğinde. Dinlemeyin diyemem ama İngiliz müziğinin yeni nesli -sanırım ve umarım ki- bu Klaxons-Animal Collective aşk çocuğu değil. **–Yiğitcan**





Emre Bakır & Mustafa Karakuş

ZAMANIN ÜÇÜNCÜ BOYUTTAKİ HALİ

–Damla Pınar Gök

Çok genç ve çok yetenekli iki tasarımcının hikâyesi bu. Küçük yaşlarda kesişen yollarının onları sürüklediği son nokta, dünyanın en prestijli yarışmalarından bir tanesi olan **Red Dot**'tan kazandıkları ödül olmuş. **Monolith** adlı sade ama derin çalışmalarıyla, Red Dot'ın bir sonraki adımı olan "Best of the Best" ödülüne gözlerini dikmişler. Siz bu satırları okuduğunuz sırada Best of the Best de sahibini bulmuş olacak. Biz de Oyungezer olarak bu genç ikilinin ödül töreninin yapılacağı Singapur'dan güzel haberlerle dönmesini umuyoruz.

Önce biraz kendinizi tanıtabilir misiniz? Nasıl kesişti yollarınız?

M.K: Kolej arkadaşıyız biz. Ortaokul hazırlık sınıfından beri, lise ve üniversite de dahil olmak üzere aynı sıraları paylaştık. O günlerden beri ikimizin de tasarıma ve üretmeye dair bir meyili vardı. Bunu lisede fark ettik ve birlikte akademiye hazırlandık. İkimiz de Kocaeli Üniversitesi İç Mimarlık bölümünü kazandık ve aynı sıralarda yan yana devam etti hikâyemiz. Sonrasında hep aynı işlere girdik, Atilla Kuzu'nun yanında çalıştık. Sektörün kilit adamlarıyla uzunca bir süre çalıştık ve sonra kendi yolumuzu çizmek istedik. 2006'da kendi tasarımlarımızdan oluşan bir seri yaptık ve kendi standımızla yapı fuarına girdik. O ufacık stant oradaki "en iyi tasarım" yarışmasında finale kaldı. Bunun ardından stüdyomuzu kurduk ve serbest olarak büyük firmalarla birlikte çalışmaya başladık.

Red Dot'a katılmaya nasıl karar verdiniz?

M.K: Monolith'i mayıs ayında tasarlamıştık. Askerden yeni dönmüştüm ben, sektör baya bunalımdaydı o dönemde. Biraz "yere serilmiş bir gladyatörün kalkıp da son bir hamleyle vurma ihtiyacı" durumu vardı bizde yani. O sırada şunu fark ettik ki, para kazanmaktan ziyade prestij sağlayacak bir şeyler yapmaya ihtiyacımız vardı. Red Dot'a da kazanmak amacıyla girdik zaten.

E.B: Bu aslında katıldığımız ilk yarışmaydı. İlk kez bir çalışma gönderdik ve ödülle döndük. Bir de şöyle bir mevzu var, biz aslında kendimizi kendimize ispat etmiştik ama bunu insanlara da ispat etmemiz gerekiyordu. Ne kadar büyük bir firmaya, ne kadar ileri görüşlü bir insanın yanına gitsen de önce kendini kabul ettirmek zorunda kalıyorsun. *Bu tasarımı yaptın da niye yaptın* dediğinde *ben yaptım oldu* diyemiyorsun. Bunun olabilmesi için de bir ödül alman lazım. Bizim de kendimize inanılmaz bir inancımız vardı, çünkü bu yeteneğin bize verildiğini ve bunu başarabileceğimizi biliyorduk. 1954'ten beri dağıtılıyor bu ödül ve bu kategoride ilk kez bir Türk çalışması ödül aldı.

Biraz projenizden bahseder misiniz? Monolith'in fikri nasıl çıktı, nasıl gelişti o süreç?

M.K: Olaya "kazanmamız gereken bir şey" olarak bakıyorduk zaten. Önce uzun bir analiz sürecine girdik. Red Dot'ta ödül alan tüm çalışmaları inceledik. Oturduk ve farklı olan, bugüne kadar uygulanmayan ne var diye baktık ve "zaman" kavramını ele almaya karar verdik. Red Dot'ta 3 ana kategori var; communication design, product design ve design concept. Biz design concept kategorisindeydik. Tasarım sürecinde önce "sade olmalı" dedik. Hikâyesini biraz Stonehenge'e bağladık; zamanı gösteren bir şey değil ama zamana karşı direnen.

E.B: Karşıtlık yani. Ortada zaman var, zaman hızlı akıyor ama bir taraftan da zamana karşı direniyor. Bunu göstermeye çalıştık.

M.K: İsmi de o yüzden Monolith. İsimle çok uyuşan bir çalışma oldu. Asıl vurucu yanıysa biçimden ziyade zaman kavramını sunma şekli, Monolith'in saat bir yüzünde dakika diğer yüzünde. Ve bunlar da rastgele yerlerde çıkıyor, belli bir düzeni yok. Yelkovan ve akrebi de fonksiyonsuz hale getiriyor bu sayede de.

E.B: Normalde hep tek bir yüzdedir ya saatler, biz zamanı iki boyuttan kurtarıp üçüncü boyuta taşıyoruz. Aslında dışarıdan bakınca sade görünüyor ama çok da derin bir mevzusu var.

Peki bunları anlatabildiniz mi çalışmanızı Red Dot'a gönderirken?

M.K: İlk olarak sadece isim ve render istiyorlar. Yaptığımız renderlarda Stonehenge havasını vermeye çalıştık. Saatin rastgele şekilde çıktığını göstermek için sürekli saatleri farklı farklı yerlerde gösterdik. Zor bir şey aslında bu, çünkü metni bu aşamayı geçtikten sonra istiyorlar. Yani ancak ikinci aşamada *kazandınız bravo, e peki hikâyesi ne bunun* diye soruyorlar.

Okuyucularımız arasında bu yola girmek, tasarımcı olmak ve Red Dot'a katılmak isteyenler vardır mutlaka, neler önerirsiniz onlara?

E.B: Şu aşamaya gelene kadar baya bir çile çektik aslında -ki biz birbirimizi çok iyi tamamlayan bir ekibiz. İki kişi olmanın avantajı da çok büyük, birbirimizi eleştiriyoruz ve geliştiriyoruz sürekli olarak.

M.K: İşleri çok zor, ağır bedelleri var bu işin aslında. Tatilin olmuyor, bayramın olmuyor, yeri geliyor sevgilin olmuyor. Ama başarıya giden asıl yol inanç ve inattan geçiyor. Yaptığın şeyden eminsen inanacaksın ve inat edeceksin. Biriyle paylaştığında, "ben bunu beğenmedim, çok kötü olmuş" derse bozulmayacaksın. Daha doğrusunu bulana kadar o an bulduğun şeye inanacaksın.

Burak Akmenek

Bu dünyaya kendi isteğimle gelmedim ben;
Şaşkınlıktan başka şeyim artmadı yaşarken.
Kendi isteğimle de gidiyor değilim şimdi,
Niye geldik kaldık, niye gidiyoruz bilmeden.
Ömer Hayyam



Dünyanın İlk Günü

BEN BU YAZARI DA KISKANIYORUM!!!

"Benim Güzel Pipboy'um"a donanım ürünleri dışında bir şey yazmadığımdan içimdeki bu ukteyi İçimizdekiler Dışımızdakiler'in bir köşesine sıkıştırmak istiyorum. Geçen ay Gezenti'ye konuk olan ve elinde Oyungezer'i tutarak Çin Seddi'nde fotoğraf çektiren Ertuğrul Kaya ve Metro 2033 kitabının yazarı Dmitry Glukhovsky'i çok kıskanıyordum! Bu listeye şimdi bir de Beyazıt Akman eklendi. Onu da kıskanıyorum! *Dünyanın İlk Günü* kitabının yazarı olan Beyazıt Akman (bak soyadlarımız biraz benzer aslında, benimkini de ara sıra yanlışlıkla Akman diye anlıyor insanlar) tüm akademik birikimini bu kitaba aktarmış.

Aslında tüm hikâye, ne tip kitaplardan hoşlandığımı bilen Sinan'ın bir gün ofiste elime Dünyanın İlk Günü'nü tutuşturmasıyla başladı. "Al Burak, ben okudum senin de çok seveceğine eminim" dedi. Zaten kapağındaki kılıç resmini görünce ve kitabın arkasını hızla okuyunca Sinan'ın beni ne kadar iyi tanıdığını bir defa daha gördüm. Dünyanın İlk Günü, Fatih Sultan Mehmet'i insani yönüyle gösterirken yer yer de ona bir aksiyon kahramanı havası katan bir kitap. Fakat hikâye tamamen Fatih'in üzerine kurgulanmamış. Devşirme bir yeniçerinin ve bir İtalyan seyyahın hikâyelerini de katarak konuyu 3 farklı bakış açısından sunuyor. Osmanlıyı önce *içimizden*, sonra *dışımızdan ve içimizden* ve sonra da *tamamen dışımızdan* görebiliyoruz. Üstelik kitapta o dönemde Osmanlı'da verilen felsefi eğitimin ve hayat görüşünün nasıl olduğu enfes bir biçimde resmedilmiş. Sonunu bildiğiniz bir hikâye o kadar güzel anlatılmış ki, tüm kitap bir film gibi gözünüzün önünden akıp gidebiliyor. Yazarın derin birikimi ve emeği, övgüyü sonuna kadar hak ediyor. Üstelik kitabın fiyatı da son derece uygun.







Dubrovnik

BİR HAYAL ŞEHRİ

Balayı rotamızın içerisinde Dubrovnik'in olduğunu okuduğumda, bu durum bana hiçbir şey ifade etmemişti. Ne zaman ki şehrin içerisine girdim, işte o an bu şehre hayran oldum. Hırvatistan'ın Adriyatik kıyısında bulunan Dubrovnik'te sanki bir anda zaman durmuş, insanlar buharlaşmış ve tüm binalar aynen Ortaçağ'daki gibi kalmış. Mutlaka gidip görülmesi gereken bu şehir, bilgisayar oyunlarında karşımıza çıkan o fantastik şehirlerin günümüze ışınlanmış hali gibi görünüyor.
Şehir o kadar güzel korunmuş ki her köşesine hayranlıkla bakıyorsunuz. 443 yıl boyunca otonom bir yönetimle Osmanlı egemenliğinde kalan ve yüzyıllarca savaş görmeyen Dubrovnik 1991'deki iç savaşta Sırplar tarafında acımasızca bombalanmış ve birçok tarihi eser bu bombardıman sırasında zarar görmüş. Hatta şehirde bu saldırıda ölen insanlar anısına minik bir müze de var. Osmanlı döneminde Avrupa'ya Osmanlı hakkında bilgi taşıyan en önemli kaynakların mekânı olan Dubrovnik (eski adıyla Ragusa) çift sıra surla çevrili son derece çekici bir şehir. Eğer bir gün yolunuz düşerse, mutlaka elinize şehirle ilgili bir rehber alıp dolaşın ya da önceden araştırma yapın.

Gerçek Müzik Dönemi

80'LERDE ROCK VARDI, ŞİMDİ YALNIZCA ROLL KALDI

Geçenlerde bir fırsat bulup kendimi Beyoğlu'na attım. Eskiden adam gibi müzik çalan yerlerin şimdilerde zar zor ayakta kalmaya çalıştığını ya da aleme uyduğunu gördüğümde dönüp içimdeki motorcu ceketli adama sıkı sıkıya bir daha sarıldım. En sağlam bildiğim mekân, ufalıp özüne dönerek tekrar underground olmuş. Daha göz önündeki yerlerdeyse Depeche Mode, Tarkan ve Ajda Pekkan çaldığı için içerisinin neden bu kadar dolu olduğunu tahmin etmek zor olmadı. Alem bitmiş, ben bunu gördüm, tarih Kasım 2010. Sonra aklıma, satın aldığım ilk heavy metal albümü geldi. Manowar'ın Kings of Metal (1988) albümüydü. Hemen ardından Manowar'ın 92 senesindeki The Triumph of Stell albümündeki Metal Warriors parçasının sözlerini hatırladım: "Heavy Metal or no metal at all, whimps and posers, leave the hall". Adam gibi müzik yapılan, Metallica'nın da aleme uyup yumuşamadığı, Megadeth'in ve Testament'ın taş gibi ayakta durduğu, uzun saçlı ve siyah tişörtlü adamların az sayıda olduğu ve önyargılar yüzünden bol bol taciz edildiği bir dönemdi o yıllar. Death ve Trash dinlenen acayip günlerdi. Sepultura kliplerini gördükçe tüylerimiz diken diken olurdu. 18 yaşına daha yeni girdiğimizden rock barların kapısında bolca durdurulurduk. Tabii ki Twisted Sisters ve Kiss gibi daha erken tarihli gruplar da eğlenceliydi ama o zamanlar gerçek müzik bizim için Trash'ti. Bizler 80'leri Led Zeppelin, Deep Purple ve Pink Floyd gibi eski ustalarla ve Dire Straits'le geçirdik. Daha hafif şeyler dinlemek isteyenlere Whitesnake, Scorpions, Guns'n Roses, Bon Jovi tavsiye ederdik. Tabii ki Iron Maiden'ın yeri kalbimizde ayrı. Slayer, Dio, AC/DC, Judas Priest, Anthrax, Annihilator, Motorhead, Saxon, Def Leppard, Raven diye uzar gider bu liste. 80'lerin sonu, 90'ların başını yakalamış bir adam olarak, bir ara 90'ların müziğine dair birkaç cümle yazmak isterim ama 70'leri bilmeden 80'lere ve 80'leri bilmeden 90'lara geçmek olmaz bence.





2011'DEN BEKLEDİĞİMİZ 11 ŞEY

Adettendir ya hani; mevcut yılın son günlerinde yeni yıla dair kararlar alınır, beklentiler dile getirilir. Henüz yeni yıl kararlarını almamış olsak da 2011'den beklentilerimiz var. Konser ve sinema salonları, yeni kitaplar ve albümler bizi bekler. Şimdiden eminiz, epey hareketli bir yıl olacak 2011.

TRON: LEGACY

2011'den beklentim, aslında 2010'dan sarkan bir film. Konsepti sayesinde bir anda beni kendisine bağlamayı başaran Tron'un yeni filmi Tron: Legacy'i bekliyordum 2010'un başından beri. Ne güzel aralık ayında gelecekti, ilk gün gidecektim oturacaktım sinema salonunun en güzel koltuğuna. Maalesef ülkemizde 28 Ocak 2011'de vizyona girmeye karar vermiş kendisi.

Bir de son anda kurayla on birincisi seçildim ben bu dosyanın. 2011'den bir diğer beklentim de emrivaki yazıların veri... Öhöm, ama, Damla, dur tamam kızma, ühü vurma! *(Bu yazı sırasında hiçbir Emre'ye zarar verilmemiştir -Damla)* **–Emre İ.**





SUCKER PUNCH

Dawn of the Dead, 300, Watchmen, Legend of the Guardians gibi filmlerin yazar ve yönetmeni Zack Snyder 2011'in Mart ayında Sucker Punch ile geri dönecek ve bizleri "Alice in Wonderland + Kill Bill" formülündeki en son model filmiyle tanıştıracak. Emily Browning başta olmak üzere Abbie Cornish, Jena Malone gibi güzel yüzleri de filminde toplayan Zack, bu hatunların karanlık hayal dünyalarında, üstün CGI kalitesini aksiyon sosuna batırıp aklımızı almaya çalışacak. Watchmen'den çok önce planlanmaya başlanan filmin içi boş bir aksiyon filmi olmayacağını hissediyor ve Baby Doll ile silaha doymak istiyorum! **–Volkan**

GREEN LANTERN VE CAPTAIN AMERICA

Marvel karakteri Captain America, kimin nesi olduğu bilinmese bile çizgi roman okuyan okumayan herkesin simaen tanıdığı bir karakter. Kendisi normalde fazla çelimsiz olduğu için orduya alınmayan bir sivil olmasına rağmen, katıldığı gizli deney onu bugünkü haline dönüştürüyor. Kaptan Amerika çok sayıda ilginç yöne sahip. Doğru işlenirse DC'nin Batman'i kadar ses getiren ve ilgi çeken filmler serisinin ilk halkası olabilir. Dahası Kaptan Amerika Thor'la beraber, yakında çekilecek "Avengers" filminin önemli halkalarından birini oluşturuyor. Özetle bu filmler ne kadar hızlı geçerse büyük balık olan Avengers'a o kadar yaklaşıyor olacağız.

DC tarafındaysa Green Lantern ufuktan usul usul parlıyor. Türkiye'de neredeyse hiç bilinmeyen karakteri Hal Jordan (nam-ı diğer Yeşil Fener) üzerine kurulan bu filmde Ryan Reynolds'ın canlandırdığı karakterin, bulduğu güç yüzüğü sayesinde evrenin polis gücü diyebileceğimiz Green Lantern Corps'a girişinin öyküsü anlatılıyor. Green Lantern biraz da giriş filmi havasından olsa gerek, Sinestro başta olmak üzere pek çok önemli karakteri gösterecek olmasına rağmen detaylara fazla girmeyecek. Karşınızda muhteşem güçlere kavuşan Hal Jordan olacak ve bence bu yeni bir maceraya atılmak isteyen sinema izleyicileri için en doğru adım. **–Ali**



IRON MAIDEN KONSERİ

Pısst. Okur. Gelsene bi'… Yaklaş yaklaş, dertleşeyim seninle biraz. Bu dergiciliğin en kötü yanı ne biliyor musun? Sürekli tarihlere, hatta saatlere bağlısındır. Her ne olursa olsun, tarihleri tutturmak için bilgisayar başında olman gerekir. Ben bilgisayar başındayken kimler geldi geçti bu topraklardan. Priest? Metallica? Megadeth? Rammstein? Ozzy? Yaa, işte böyle. İnsanlar kafa sallarken, ben bilgisayar başında klavye sallıyordum. Ama bu kez… Bu kez Maiden'ın karşısında olacağım. Hayatımızın konserine hazırlanın baylar, bayanlar çünkü bir aksilik olmazsa 2011 içinde babalar İstanbul boğazında bir kez daha kükreyecek. Bunlar son demler artık, unutmayın. **–Faruk**



MACHINAE SUPREMACY KONSERİ

Bu sene konser yılı olacak sanırım benim için. Neredeyse haftada bir, sevdiğim bir grubun 2011'de konsere geleceği açıklanınca hepsine birden nasıl yetişeceğimi düşünmeye başladım. Ama bir tanesi var ki, sanırım beni en çok heyecanlandıran konser oldu. Machinae Supremacy'den bahsediyorum. Arkadaş arasında sürekli "keşke konser için gelseler" muhabbeti yaparken bir gün "MaSu geliyormuş!" haberini alınca nasıl bir hale geldiğimi tahmin edersiniz. Children of Bodom'un alt grubu olarak sahneye çıkacak ve sadece yarım saat kalacak olmaları umrumda değil, 2011'de dünya gözüyle MaSu izleyeceğim ya, o bana yetiyor... **–Can**

CHILDREN OF BODOM KONSERİ

Lise yıllarında bol bol dinlediğim bir grubu, Children of Bodom'u canlı izleyebilecek olmaktan çok daha heyecan verici ne var, biliyor musunuz? Konserde alt grup olarak sahneye çıkacak olan *Machinae Supremacy*'yi canlı izleyebilmek! *(Ve Eren'le Can sonsuza kadar mutlu yaşadılar –Damla)* Diğer alt grup da *Ensiferum*; folk metal sevenler adına konseri iple çekmek için güzel bir sebep daha. Konser 18 Nisan 2011 tarihinde Maçka Küçükçiftlik Park'ta, biletler şimdiden satışta. Sonisphere'e *Iron Maiden* da gelirse tamamdır, 2011'den başka bir beklentim yok benim. **–Eren**



THE HOBBIT

Özlediniz değil mi devasa perdenin karşısındaki Orta Dünya gezintilerini? Ben de öyle. Sürekli yönetmeni değişse de, henüz tüm oyuncuları belirlenmemiş olsa da 2011 içinde bir Hobbit gelecek ve biz yine bu aptal dünyadan uzaklaşacağız. Kimilerimiz birkaç kere gidecek sinemaya, kimilerimiz ilk gösterime girebilmeyi zorlayacak. Ama o gün geldiğinde bizim isteğimiz filmi oyungezerlerle izlemek olacak. Şimdiden planlamaya başlayalım bence. **–Faruk**



BATTLESTAR GALACTICA: BLOOD & CHROME

Yeni bir Battlestar Galactica yayınlandığı sürece her şeyden vazgeçerim dememin üzerinden daha bir gün geçmişti ki, SyFy'ın basın açıklaması can evime bomba gibi düştü: BSG Blood & Chrome. Yeni BSG'nin web dizisi mi yoksa büyük çaplı bir TV dizisi mi olacağı tartışılırken SyFy, son BSG'nin yapımcısı Ron Moore'dan iki saatlik pilot bölüm istedi. TV tarihinin en iyi yapımının en "baba" karakteri Adama'nın, Birinci Saylon Savaşı'nda 20'li yaşlardaki Galactica maceralarını anlatacak BSG: B&C. Dizi yayınlandığı sürece benim anlatacağım bir macera çıkmayacağı kesin. **–Berkant**



MURAT UYURKULAK - MERHUME



Merhume'ye dair ilk bilgi kırıntılarını bundan 16 ay önce röportaj sırasında almıştım (bkz: Oyungezer Temmuz 2009 sayısı). Henüz ortada kitaba dair hiçbir bilgi yokken -kayıt dışı olarak- hikâyenin ana hatlarını ve kafasından geçenleri anlatmıştı Murat Uyurkulak. Bu kadar sevdiğim bir yazarın ağzından yeni kitabının hikâyesini herkesten önce dinlemek, hayatımın en unutulmaz anlarından biriydi benim için.

Murat Uyurkulak hikâyelerinde alıştığımızın tersine, bu sefer hikâyenin kahramanı bir kadın. Bir erkeğin gözünden anlatılan, erkek dünyasında var olan bir kadın. Söylentilere göre Merhume 2011'in ilk aylarında çıkmış olacak. Niye bu kadar gecikti, daha da gecikir mi bilmiyorum ama Murat Uyurkulak'ın şu sözleri beni hem ümitlendiriyor hem de korkutuyor: *Bir üçüncü kitap yazıyorum, ama ne zaman biter, biter mi bitmez mi bilmiyorum. Adı şimdilik "Merhume". Ağır ilerliyor, geçinmek için çalışmak zaman alıyor. Olsun, böylesi daha iyi, öfkeyi diri, kini mümbit kılıyor. Para pul mevzularını biraz yoluna koyarsam hızlanabilirim belki.* **–Damla**

COWBOYS AND ALIENS

2011'den en çok ne bekliyorum? Tabii ki hızla bitmesini. Bitsin ki "Amaniie! 2012'de dünyanın sonu gelecek!" konulu yaygaranın nasıl bir kreşendo haline gelip tüm dünyayı kapladığını elimde çayımla, koltuğumdan sırıtarak izleyeyim.

Ha, inat ederseniz derim ki bir de ultra tırışka isimli bir filmi hafif bir merakla bekliyorum: Cowboys and Aliens. İsmi tırışka olsa da bir çizgi roman uyarlaması olması, yapımcılığını Steven Spielberg'ün yapması ve başrollerini de Daniel Craig ve Harrison Ford'un paylaşması hafif bir merak uyandırıyor bünyede. Çıksa da izlesek, 2012'ye kadar zaman öldürsek. **–Sinan**



Radiohead Albümü

Daha ismini bilmiyorum. Cismini sorarsanız, onu hiç bilmiyorum. Radiohead'i OK Computer'dan bu yana "bana bir şeyler oluyor" modunda takip eden bir dinleyici olarak yeni yılda çıkacak yeni albümü, 2011 takvimime işaretlediğim her şeyden daha büyük bir merakla bekliyorum.

Tam istediğim gibi olacağını asla iddia edemem, Kid A öyle değildi mesela, dinledikçe oldu. O vakitten beri biliyorum ki bir Radiohead albümü sizin istediğiniz gibi çıkmaz, dinledikçe siz onun istediği gibi olursunuz. Birkaç şarkı çarpar suratınıza önce ama asla emin olamazsınız, hayatınızın geri planında çalmaya, anılarınıza karışmaya başladıkça anlamlanacaktır bu şarkılar. Yapacak bir şey yok, beklersiniz. Zamanla bir tanesi favoriniz olur, loop manyağı eder sizi, "milleti üze üze" kendine bir ev daha yapar Radiohead bu arada.
Sizi üzdükçe güzelleşir Radiohead. Bu yıl üzülmeye hiç itirazım olmaması bu yüzden. **-Serpil**



THRILLER RESTAURANT

SİPARİŞİNİZİN YANINDA BİR TUTAM KORKU İSTER MİSİNİZ? - İpek Cevahir



2010'u korku hikâyeleri antolojilerinden oluşan bir seriyle kapatalım dedim. Gerçi endişelenmeyin; ortada gerilim dozajı sürekli artan ve dehşet saçan bir korku hikâyesi yerine, kaygısız bir şekilde izlenebilecek ve biraz çarpık bir espri anlayışıyla sunulan ilginç bir "menü" var.

Maceramız garip bir kasabada yaşayan Ako'nun, sınıfına Londra'dan gelen Shou adlı genci Thriller Restaurant'a götürmesiyle başlıyor. Kasabada yaşanan diğer gariplikleri göz önünde bulundurduğumuzda "normal" bir yer olarak kabul edebileceğimiz Thriller Restaurant, seri boyunca seyircileri ağırlayan mekân olarak karşımıza çıkıyor.

Her bölüm üç ayrı hikâyeden, daha doğrusu bir "menü"den oluşuyor. Başlangıçta "aperitif" olarak kısa bir hikâye izliyoruz. Bölümün ortasına gelmeden "ana yemek" olan daha büyük bir hikâye anlatılıyor. Son bölümdeki, karakterlerin bir çember etrafında toplanıp birbirlerine anlattıkları kısa hikâyeler de "tatlımız" oluyor (en azından bu hikâyelerden her birini, hayalet yüzünde bir gülümsemeyle bize sunan Garçon'a göre).

Bölümlerde anlatılan hikâyeler tanıdık gelebilir. Bunlardan bazıları daha önce izlediğiniz veya okuduğunuz yapımlarda Japon mitolojisine ait bir hikâye ya da dünyanın dört bir yanında anlatılan klasik korku hikâyeleri ve şehir efsaneleri olarak karşınıza çıkmış olabilirler. Aralarında bazılarıyla da ilk kez burada karşılaşacaksınız. Yani kısaca, Thriller Restaurant'ta 23 bölüm boyunca farklı ve birbirinden güzel hikâyeler sizi dört bir yandan sarmalıyor olacak.

Anlatılabilecek hikâyeler bu kadar çok olunca, anlatılış tarzı da duruma göre değişiyor tabii. Örneğin bir şehir efsanesi karakterlerimizin başından geçen bir olay olarak anlatıldığı gibi, eski çağlara ait başka bir efsane canlandırmalı olarak anlatılabiliyor.



Künye

Orijinal Hikâye: *Miyoko Matsutani*
Yönetmen: *Yoko Ikeda*
Senaryo: *Shoji Yonemura*
Animasyon: *Akira Takahashi*
Müzik: *Hiroshi Takaki*
Karakter Tasarımı: *Akira Takahashi*
Stüdyo: *Toei Animation*

Thriller Restaurant, korku türünde bir seri olsa da aslında hitap ettiği ana kesim çocuklar olduğundan, bölümlerde mide gerektiren sahneler ya da ciddi duran karakter tasarımları yok. Aksine, her hikâyenin başında ya da sonunda çarpık bir espri anlayışıyla Garçon bize eşlik ederek ortalığı yumuşatıyor bile diyebilirim. Gerçi Thriller Restaurant çocuklara hitap eden bir seri olarak yapıldıysa, ortada "Uzakdoğu korku sineması" gibi bir kavram olmasına şaşırmamalı. Ben bunu zamanında izlemiş olsam, üstüne bir de çocuk olmanın getirdiği abartılı hayal gücü eklendiğinde eminim ki sonuç hiç de eğlenceli olmazdı.

xxxHOLIC'ten hatırlayacağınız SEAMO'nun söylediği kapanış parçasındaki klibi de dikkatli izleyin. Klibin içindeki bir sahne, serinin sonlarına doğru bir başka sahneye bağlanarak hoş bir sürprize göz kırpıyor. Kapanış klibi iki farklı şekilde yapılmış: Birinde karakterlerin olduğu kısa klibimizi izlerken, diğerinde bir kitapta beliren yazıların oluşturduğu farklı bir korku hikâyesini okuyoruz. Arka arkaya izlediğimiz hikâyelerden sonra, kapanışta Garçon araya bir menü daha sıkıştırmış gibi hissettirse de buradaki sürprizler de ilginç olmuş doğrusu, atlamadan izlemenizi tavsiye ederim.

Restoranda her bölümde bizleri karşılayıp günün menüsünü sayan Garçon'un (Obake Garuson / Ghastly Garçon) sesini ilk duyduğumda kocaman bir kahkaha atmıştım çünkü hayalet garsonu seslendiren Hiroaki Hirata, One Piece'teki tayfanın eşsiz aşçısı Sanji'nin de sesi. Dolayısıyla bir süre Garçon'u ciddiye almakta zorlandım (ki zaten kendisi ciddiye alınamayacak kadar sevimli) çünkü anlattığı şeyler yemeklerle ilgili olduğundan karşımda Sanji varmış gibi hissettim. Üstesinden gelinemeyecek bir şey değil, hatta oldukça eğlenceli bir detaydı "hayalet Sanji" izlenimi uyandıran bir karakterle karşılaşmak.



Satoshi Kon'un Ardından…

Perfect Blue, Paprika, Millennium Actress, Tokyo Godfathers ve Paranoia Agent gibi unutulmaz yapımlara imza atan yönetmen Satoshi Kon'u geçtiğimiz ağustos ayında, 46 yaşında pankreas kanserinden kaybetmiştik. Madhouse geçtiğimiz günlerde yaptığı resmi bir açıklamayla, Kon'un son olarak üzerinde çalışmakta olduğu Yume-Miru Kikai adlı filmin prodüksiyonunu devam ettirecek-lerini belirtti. Baş animasyon yönetmeni Yoshimi Itazu (Dennou Coil) "vekil yönetmen" olarak, Toshiyuki Inoue ise (Paprika, Dennou Coil) ortak animasyon yönetmeni olarak görevlendirildi.

Kon'un vefatının artından internet sitesinde yayınlanan (ve şimdi bile okudukça boğazımda bir düğüm bırakan) son yazısında, eşiyle birlikte mayıs ayında 6 ay ömrü kaldığını öğrendiklerini ve Madhouse kurucularından Masao Maruyama ile en son yaptığı konuşmada Yume-Miru Kikai için endişelendiğini dile getirmişti. Maruyama'nın "endişelenme, ne gerekiyorsa yapacağız" cevabı üzerine yüksek sesle ağladığını yazan Kon, şu sözlerle sevenlerine veda etti:

"With feelings of gratitude for all that is good in this world, I put down my pen.
Now excuse me, I have to go.
Satoshi Kon"

Kon'un son mesajının tam çevirisini buradan okuyabilirsiniz: http://tinyurl.com/ogzkon

Summer Wars Oscar Adaylığı İçin Yarışacak

Madhouse'un geçtiğimiz yıl gösterime giren ve ödüle doymayan filmi Summer Wars, şüphesiz son yıllarda yapılan en güzel filmlerden biri. Mamoru Hosoda'nın (*The Girl Who Leapt Through Time*) yönettiği film Oscar yolunda da şansını deneyecek ama aday yapımların bazı kriterlere uyması gerekiyormuş. Bu yüzden de film, 10 Aralık'tan itibaren bir hafta boyunca Los Angeles'ta gösterime girecek (adaylığa kabul edilebilmesi için filmlerin art arda en az yedi gün boyunca burada gösterilmesi şart). Kurallara göre, seçilebilir nitelikte 16 film arasından 5 tanesi (filmler 16'dan azsa da 3 tanesi) Oscar adaylığına hak kazanacak. Aday filmler, 25 Ocak 2011'de açıklanacakmış.

Summer Wars'un yayınlandığı tarihten bu yana Uluslararası Sitges Film Festivali'nden, Mainichi Film Ödülleri'nden, 13. Japon Medya Sanatları Festivali'nden, 33. Japon Akademi Ödülleri'nden, Anaheim Uluslararası Film Festivali'nden ve Japon Dijital İçerik Birliği'nden ödülleri toplamasının yanında birçok festival ve yarışma için adaylığı da bulunuyor.



Noir, Amerika'da Live-Action Oluyor

Unutamadığım yapımlardan bir tanesi Noir. Ağır ilerleyen konusu ve bitmeyen flashbacklerine rağmen, ilginç hikâyesi ve eşsiz müzikleriyle hoş bir aksiyon serisiydi.

2001 yılında yayınlanan Noir'i, Amerikan kablo şebekesi Starz live-action bir diziye uyarlamaktaymış. Seride suikastçı olan iki kadının geçmişlerindeki bağlantıyı keşfetmeleri üzerine ortaklık kurarak Noir ismini almaları ve geçmişi çözmeye çalışırken girdikleri mücadele anlatılıyordu. Sam Raimi (Spider-Man, The Evil Dead, Spartacus: Blood and Sand, Xena, Legend of the Seeker) ve Rob Tapert'in (The Evil Dead, Spartacus: Blood and Sand, Xena) baş yapımcı oldukları yeni dizide, Stephen Lightfoot (Criminal Justice, House of Saddam) yazar ve baş yapımcı olarak görev alıyor.

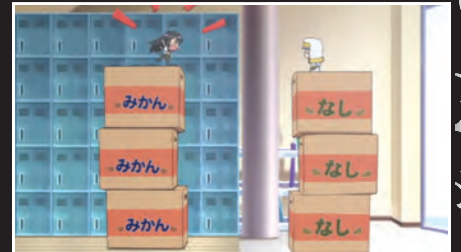


Ekran İçinde Ekran

Bildiğiniz üzere, anime ve mangaların en bilinen ve en eğlenceli özelliklerinden biri de birbirlerine yaptıkları göndermeler. Yapımlardaki dolaylı ya da direkt göndermelere yer vereceğimiz ufak bir köşemiz var artık. Bu göndermeler kimi zaman otaku bir karakterin diyalogu içindeki bilindik bir yapım olurken, kimi zaman ismi/görüntüsü "çaktırmadan" değiştirilen karakterler, kimi zaman da bambaşka serilerdeki karakterlerin arka planındaki gözden kaçan sahneler olabiliyor. Ya da yukarıdaki örnekte gördüğümüz gibi ayan beyan ortada sahneler oluyor. Bu görüntüler, son bölümü eylül ayında Japonya'da çıkan Shakugan no Shana S OAV serisinin her bir bölümünün yanında verilen Shana-tan parodilerinin içinde geçiyor. A Certain Magical Index'ten, Toradora'ya kadar bariz bir şekilde karakterlerini görmek, parodi içinde bile olsa eğlenceli (ayrıca Alastor'un bir Taiga tarafından madara edilmediği kalmıştı zaten).







N.E.M.
BIG FOUR

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Evet, Big Four gibi efsanevi bir olay olur da benim gibi headbanger bir adam bu olayı es geçer mi? Kendimi böyle bir olayı es geçtiğim için hiçbir zaman affedemezdim, o yüzden es geçmiyorum ve bu ayki köşemi Big Four'a, yani trash metalin en baba dört grubuna ayırıyorum... Ben bu konser gerçekleştiğinde Avrupa'da veya Türkiye'de olmadığımdan olayı dünya gözüyle izleme şansına sahip olamadım. Maalesef ki ne maalesef. Ancak metal müziğe gönül vermiş arkadaşlarımın yaklaşık yüzde doksanı bu konsere, daha doğrusu bu festivale gittiler ve benim yerime de kafa salladılar sağ olsunlar. Bir daha böyle efsanevi bir olay gerçekleşir mi bilmiyorum ancak bir sonrakine ne yapıp ne edip mutlaka gitmek istiyorum...

Şimdi ben bu yazımda sadece konserin blu-ray'inin incelemesini yapmayacağım. Zaten konser belli işte, şarkı listesi falan da ortada, performanslar ortada. Ben genel olarak Big Four'u da bahane yapıp metal dünyasından konuşmak istiyorum... Ama blu-ray'den de kısaca bahsedeceğim.

1, 2, 3, 4, CAN I HAVE A LİTTLE MORE!

Kimdir bu Big Four, olaya Fransız kalmış olanlar için hemen bir özet geçelim: Metallica, Slayer, Megadeth ve de Anthrax. Metallica hakkında söylenecek çok söz yok zaten, Megadeth ve Slayer de aynen öyle. Ancak nedense ben onlarca değişik grup dinlememe rağmen bu Anthrax'e bir türlü alışamadım. Heriflerin solisti çok enteresan bir adam, sevenleri çok tabii ancak ben pek alışamadım. Şahsen ben Anthrax yerine Pantera veya Sepultura'yı tercih ederim. Ama Dimebag'in de mezardan kalkıp konsere gelecek hali yoktu zaten. Sepultura ise ne yazık ki dünya çapında çok fazla ün yapmış bir grup değil, burada saydıklarıma kıyasla...

DİĞER BÜYÜKLER

Olaya sadece trash açısından bakmayıp "metal" açısından bakacak olursak benim dünyamda en büyük dörtlü Metallica, Iron Maiden, Megadeth ve de Manowar'dur... Yani açıkçası Slayer ile Anthrax'in yerini Iron Maiden ve de Manowar almış olsaydı o zaman o konser Mars'ta bile olsa giderdim, çünkü ona gitmemek yapabileceğim en büyük eşeklik olurdu. Ama böyle bir dörtlü de sanırım sadece rüyalarımızda veya fantezilerimizde gerçekleşir. Manowar hadi neyse de Iron Maiden ile Metallica'nın aynı sahneye çıkması pek olanaklı gözükmüyor, yaş farkı ve öncelik farkı ile (ve de Metallica'ya ilham kaynağı olma farkı ile de) en büyük grup Iron Maiden olarak gözükse de dünya çapındaki hayran ve ün açısından, albüm satışları bakımından Metallica daha büyük diye düşünülebilir. Bu ikilem de bu işi zorlaştırabilir. Neyse enteresan bir fantezi ve analiz yaptık, ama kim bilir, belki olur böyle bir şey. Metal Tanrılarına dua etmeye devam edelim... Ha bu arada, demin saydığım babalar kadar popüler veya büyük olmasalar da kalbimde Iced Earth ve Therion'un yerleri de apayrıdır.

KİMİN İÇİN GELDİNİİİİZZZZ!

Aynı festivalde olmasına rağmen "Big 4" içinde ismi geçmeyen Manowar'ın konserinden bazı kesitleri izledim. Tapılası insan Joey de Maio'nun Türk metalseverler karşısında Türkçe konuşmasında tüylerim diken diken oldu. Zaten son albümlerinde de Türkçe olarak seslendirdikleri "Baba" ile kalbimi yeniden fethetmişlerdi, Joey babamız da Türkçe konuşunca artık dediğim gibi yüreğimin tam ortasına yerleşenlerden biri oldular. Bu klibi izlemediyseniz veya bu olaya canlı şahit olmadıysanız mutlaka YouTube'den falan bulup izlemenizi tavsiye ederim. Joey abimizin "bu festivale dört 'büyük' grup geldi diyorlarrrrrrrr" diye başlayıp muhteşem bir şekilde devam eden konuşmasının ardından "kimin için geldinizzzzzzzzzzz" diye sorarak bizim Türk metalseverleri coşturması muhteşem olmuş. Ulan orada olsam kendimden geçerdim ben o sırada. Manowar sizi seviyorum! Soloları da bir başka oluyor zaten Manowar'un yav...

KONSERLERİN İÇERİĞİ

Big Four değişik değişik şehirlerde yapılmış olmasına rağmen bu DVD ve blu-ray'de piyasaya sürülen konser Sofya'daki konser. Sorup merak eden arkadaşlar oldu, buradan o olaya da bir açıklık getireyim, benim bildiğim kadarıyla, İstanbul konserinin resmi olarak DVD'si falan piyasaya sürülmeyecek ama bootleg olarak falan bulunabilir sanırım. Neyse. Şimdi Anthrax'i pek dinlemediğimi söylemiştim, dinlemediğim şeyden de pek anlamam, anlamadığım şey hakkında da konuşmayı sevmem, o yüzden Anhtrax konseri hakkında pek fikir yürütemeyeceğim. Megadeth'in performansını çok beğendim, Holy Wars, Hangar 18, A Tout Le Monde, Trust, Sweating Bullets ve de bence en iyi Megadeth parçası olan Symphony of Destruction bomba olmuş. Slayer konseri bana gürültülü geldi biraz, ama zaten Slayer'ın konserleri genelde böyle oluyor... Yine de high-def olarak Angel of Death ve Raining Blood izlemek muhteşem bir olay. Tabii ki assolistler en son çıktığı için Metallica performansı en son performans, zaten şarkı listesi de daha uzun diğer gruplara nazaran. Ha bu arada, bence sahneye çıkma sıralaması Anthrax, Slayer, Megadeth, Metallica şeklinde olmalıydı, ne de olsa Megadeth Slayer'dan daha meşhur bir grup... Tabii bu benim kişisel görüşüm. Neyse... Bildiğimiz, tanıdığımız Metallica setlist'iyle karşılaşıyoruz bu konserde de. Hatta bu konserdeki şarkılar, Metallica'nın son iki blu-ray'inden biri olan "Francais Pour Une Nuit" ile hemen hemen aynı. Bu arada söylemeden edemeyeceğim, Francais Pour Une Nuit ve de Orgullo Pasion Y Gloria da muhteşem blu-ray'ler, benim gibi Metallihead'lerin kaçırmaması gerekiyor diye düşünüyorum. Özellikle Meksika konseri olağanüstü... Blu-ray'imizde bir de 45 dakikalık, backstage görüntülerinden, röportajlardan falan oluşan kısa bir ekstra var. Çok detaylı değil, daha uzun olmasını isterdik, ama ekstra ekstradır. Hiç olmayabilirdi de, o yüzden halimize şükredelim!

AM I EVİL?

Konserdeki en unutulmaz an hiç şüphesiz Metallica konserinin sonlarına doğru James'in diğer grupları da sahneye çağırması ve Big Four'un hep bir arada dehşet bir Diamond Head şarkısı olan "Am I Evil"ı çalıp söylemeleriydi. Her ne kadar Slayer gitaristleri bu tabloda yer almadıysa da, yeteri kadar efsane aynı sahnede idi yine de... Yani eğer siz de benim gibi çocukluktan beri bu işe gönül verdiyseniz, tüylerinizin diken diken olmaması imkân yok bu kısmı izlerken. Herkesin birbirine sarılması (buna Kirk'ün Dave Mustaine'e sarılması da dahil ehuehue), kardeşçe hep bir arada "Am I Evil" söylenmesi bence 50 sene sonra bile hatırlanacak, ekranlarda gösterilecek efsanevi bir olaydı. Ah ne çok isterdim lan bunu canlı canlı izlemeyi...

Büyük Grupları Dinlemeyip Şekil Yapanlar

Bu konudan bahsetmeden edemeyeceğim. Hazır Big Four'dan bahsediyoruz madem, bu konudan da bahsedelim. Bu arkadaşları metal dünyasının "metalden anlamayıp anlıyor gibi gözükmeye çalışan parazitleri" olarak görüyorum ben. Bu arada lafım yanlış anlaşılmasın, "Metallica ve Megadeth dinlemeyen, başka grupları dinleyenler parazittir" demiyorum, demek istediğim olay "sadece farklı görünmek uğruna ve de muhalif olmak için" Metallica ve Megadeth'e çamur atanlardan bahsediyorum. Bu tipler sağda solda, her yerde var maalesef. Ne zaman bir Metallica muhabbeti dönse sümüklüböcek gibi bir taraflardan yavaşça konuya sürünürler ve de "Beyler hâlâ Metallica mı dinliyorsunuz? Aşın artık Metallica'yı aşın!!!" deyip akılları sıra "farklı imaj" yaratırlar. Hey yarabbim nasıl kıl oluyorum



bu tiplere var ya... Ben de değişik gruplar dinliyorum, 30-35 yaşında, hatta 40'ını devirmiş arkadaşlarım var, Metallica ile büyümüş, onlar da farklı gruplar dinliyorlar, yeni gruplar keşfettiğimizde birbirimize haber veriyoruz, devamlı yeni şeyler keşfediyoruz, ama çok şükür yakın çevremden hiç kimse farklı olmak ve de popülerlik kazanmak için "Metallica adam değil" tavırlarına girmiyor. Zaten çocuk olmak lazım bunu yapmak için. Metallica ve Megadeth'in satışları ortada, tarihi ortada. Tutup da bu gerçekleri göre göre "Metallica'yı bırakın artık, bak Finlandiya'dan şu grubu yeni keşfettim onu dinleyin bu akşam" demek komik geliyor bana. Zamanında çok kıl oldum ama artık pek de sallamamaya başladım zaten bunları. Meyve veren ağaç taşlanırmış. Ha bu arada demiyorum ki Metallica'nın her yaptığı şarkı güzel veya mükemmel, elbette ki değil, ama sırf ego tatmini için "anti-toplum" olanlara acayip bir şekilde kıl oluyorum.

Dediğim gibi burada hiç kimse Metallica'yı sevmek zorunda değil, gerçekten Metallica'yı sevmeyen ama diğer enteresan gruplara gönül vermiş arkadaşlar var. Onlara da bir sözüm yok. Benim sözüm sadece metal müzikten hiçbir şey anlamayan, ancak sağdan soldan, başkasından duyduğu grupları ağızlarına pelesenk yapıp şekil olsun diye Metallica'ya çamur atan, "metalden anlamayıp metalci geçinen" maydanozlara... Bu adamlar hiçbir zaman Internet Explorer da kullanmazlar mesela, böyle garip gurup yeni çıkan browser'lar bulurlar. Ulan browser çıkalı 3 gün olmuştur, ama bunlar resmi gazete kararı ile "beyler IE'ı unutun, bu browser olayı bitirdi" derler. Benzer şeyleri her konuda yaparlar... Epiphone gitar alırsınız, "hoca Epiphone'larda iş yok Gibson niye almadın" derler. Gider Gibson alırsınız bu sefer "hocam bu custom Gibson değil, fabrika üretimi, Gibson alacaksan custom alacaksın" derler... Custom Gibson alırsınız bu sefer "abi bunlar vintage değil, aldın mı 70 model Gibson alacaksın" derler. Bu böyle devam eder. Tabii bunları derken kendilerinde bırakın Epiphone'u, Cort marka bile gitar yoktur, hatta gitar çalmayı bile bilmezler ama işte konuşurlar boş boş... Lüzumsuz muhabbbetler...

KİRK HEP AYNI SOLOLARI ATIYOR

Bir de bu arkadaşlar var... Kirk'ü küçümseyerek veya Kirk'e çamur atarak ego tatmin edenler... Metallica'ya çamur atarak ego tatmin edenlerin bir üst modeli oluyor bunlar. Olayı kişiye indirgeyerek "ya Kirk de adam mı olum ya" falan hallerinde sap sap etrafta dolananlar. Özellikle "Kirk hep benzer sololar atıyor" olayına kafayı takanlara ben de olta ucu takmak istiyorum... Kardeşim aynı beyin ve aynı yürekten çıkan eserler elbette ki benzer olacak yahu... Eğer Kirk'ün sololarının birbirine benzemesi olağandışı bir şeyse ve bu olay Kirk'ü kötü bir gitarist yapıyorsa o zaman Van Gogh da ressam değil ulan. O adamın da bütün tabloları birbirine benziyor. Leonardo Da Vinci de adam değil zaten. Herifin çizimleri hep birbirine benziyor... Ha bu arada Johann Sebastian Bach da adam değil, o adamın o efsanevi eserleri de hep birbirine benziyor... Christopher Nolan da yönetmen değil zaten, hep benzer filmler çekiyor. Beatles da grup değil, hep benzer şarkılar... Porsche de araba değil lan, herifler hep benzer araba yapıyorlar... Corvette de öyle, herifler 50 senedir V8 motoru şasenin önüne koyup araba yapıyorlar, hep aynı yav... Ehuehue... Hayret bir şey ya...

Adam pentatonic scale'den gitmek istiyorsa ondan gider, başka scale'lerden gitmek isterse onlardan gider... Size mi soracak ya? Ha bir de "Kirk wah pedalı çok kullanıyor" demeyi de ihmal etmez bunlar... Doğru, Kirk size soracaktı zaten hangi pedalı kullanacağını, hangi efekti vereceğini falan... Bundan sonra size sormadan wah kullanmaz abisi, bir yanlış yapmış, hoş görün kendisini...

KİRK HAMMETT'I ÇOK SEVİYORUM

Sonuç olarak evet, Kirk'ü çok seviyorum. İnanılmaz bir insan. Kendisi beni Metallica ile sahneye çıkardığı için değil bu sevgim, Metallica'yı ilk dinlemeye başlayıp grup elemanlarını ilk öğrendiğimden beridir James'ten sonra hep en çok Kirk'ü sevmişimdir. Ama sonuçta konserde beni sahneye seçen de Kirk abim idi... Sonrasında after party'de beni görüp hemen yanına çağırmış, benimle 15 dakika sohbet etmişti... Amerika'da çeşit çeşit ünlü kişiyle tanıştım... Kimileri çok iyi yürekliydi, sevecen, hayranlarına ilgi gösteren insanlardı, Metallica grubu, rahmetli Anna Nicole Smith, Tony Hawk, Stan Lee, Victoria Silvstedt böyle insanlardı... Vin Diesel ise tam bir asshole idi mesela. Kimseyle konuşmuyor, kapalı alanda gözlüğünü bile çıkarmıyor, paso somurtuyordu... Kasılmaktan bir hal olmuştu. Kirk "down to earth" dediğimiz, efsane statüsünde olmasına rağmen, hayranlarına ilgiyi hiç kesmeyen, tanıştığım en iyi yürekli "tanrılaşmış insan" idi. Sanki milyonların sevgilisi Kirk değil, benim 25 senelik abim Kirk idi o after-party'de... Oldukça şakacı, oldukça içten, süper bir insan. L.A. Times'dan arkadaşını çağırmış, elemanın kolundan tutmuş "bu arkadaş ile röportaj yap, gazetede yayınla" demişti, eleman da yapıp yayınlamıştı... Beni orada kuzeni ile falan bile tanıştırmıştı... Aradan 5 sene geçtikten sonra 2008'deki başka bir Metallica konserinde yine en öndeydim ve de Kirk beni gördükten 3-5 saniye sonra hatırlamış, bana gülümsemiş ve de parmağıyla işaret atıp "I remember you" demişti. Süper bir insan ya. Yani Kirk zaten DVD'lerden, backstage kliplerinden de görebileceğiniz gibi çok güleryüzlü, muhteşem bir insan. Normal hayatta kendisiyle tanışma şansına eriştiğim için çok mutluyum. Kirk abimi çok seviyorum! Bu arada yine hakkımda "adam Kirk'e Kirk abim demiyor mu, kıl oluyorum" diye yazanlar da var, sağda solda görüyorum o yazıları, pek tınlamıyorum o kişileri de. Ehueuhe. Evet, o benim Kirk abim, ölene kadar da öyle kalacak... James abim ve Kirk abim...

METAL UP YOUR ASS

Ben ailenizin Metal Tanrıları tarafından dünyaya gönderilmiş metal peygamberi Gök, bir yazımın daha sonuna geldim arkadaşlar. 15 senedir sayfalarımdan sizlere metal müziği aşılamaya gayret ediyorum. Başarılı olduğuma inanıyorum. Koskoca bir jenerasyon içinde metalci olup bana "Göktuğ abi senin sayende daldım bu olaya" diye mail atan onlarca (hatta yüzü geçti çoktan) arkadaş var. Bu mailleri alınca çok mutlu oluyorum. Bu dünyaya (metal dünyasına) ne kadar kişi kazandırsak o kadar kârdır diye düşünüyorum. Eğer siz de henüz bu dünyaya girmediyseniz, Lady Gaga falan dinleyerek zamanınızı geçiriyorsanız (heder ediyorsanız) lütfen öncelikle Metallica, Iron Maiden, Megadeth ve de Manowar dinlemeye başlayarak olaya başlangıcı yapın. Tabii şimdi bu yazıyı okuyan 25 yaşında metalci arkadaşlarım, headbanger kardeşlerim var, onlara bu dediklerim gereksiz gelebilir, ancak şunu da aklımızda bulundurmalıyız ki dergimizi okuyan 10 yaşında arkadaşlar da var. Veya 20 yaşına gelmiş, hâlâ metal müzik ile tanışmamış arkadaşlar olabilir. O arkadaşları da aramıza ne kadar kısa zamanda katsak o kadar iyidir diye düşünüyorum... Hoşçakalın sevgili Metalli-brothers!!! And sisters! :-)

The gods made heavy metal,
And they saw that it was good...
They said to play it louder than hell,
We promised that we would...
When losers say it's over with,
You know that it's a lie...
The gods made heavy metal,
And it's never gonna die...





HAYALET GEMİ

Damla Pınar Gök
damla@oyungezer.com.tr

O-T-U-Z

Acaba Cahit Sıtkı "Otuz Beş Yaş" şiirini yazmasaydı "otuz yaş krizi" denen şey var olur muydu ve ben kafamı arkaya çevirip "köprüden önceki son çıkış" tabelasının ters yüzüne bakıyormuş gibi hisseder miydim kendimi?



Çok küçükken, çok çok seneler önce, çok büyük gelirdi benim yaşımdaki insanlar. Kim bilir neler görmüş geçirmiş diye düşünürdüm küçücük aklımla. Şimdi geriye dönüp baktığımda üzerinde kocaman "30" yazan bir duvarla karşılaşmış gibi hissediyorum kendimi. Yanlış anlaşılmasın, ağlayıp sızlamak için gelmedim buraya. Hayatımı çok seviyorum, en azından oldukça büyük bir kısmını çok seviyorum. Ama her takıntılı insan gibi sevmediğim kısımlarıyla uğraşmaktan, o kısımları sorgulayıp durmaktan alıkoyamıyorum kendimi uzunca bir süredir.

Yan yana iki tane rakam olarak bakıldığında çok bir şey ifade etmiyor 30, ama dış görünüşten ziyade temsil ettiği o "koca kadınların/koca adamların" bölgesine giriyor olmak korkutuyor insanı. Evlenen arkadaşlara "çeyrek" takma, doğum yapan arkadaşlara -aslında dünyanın en huysuz bebeği olsa bile- "ay ne kadar güzel, tıpkı sen" deme zorunluluklarının bölgesi bu. Sabah kalk, işe git, bütün gün çalış, eve gel, yemek yapmaya halin olmadığı için mutfakta bulduğun bi' şeyleri kemir, eh saat de geç olmaya başlamış, biraz takıl ve uyu. Sonra da "zaman ne çabuk geçiyor, daha dün gibi her şey" diye söylen. Sıkıcı rutinler ve gündelik döngülerle dolunca, hayat olması gerekenden biraz daha hızlı geçiyor sanki.

Bu şekilde anlatınca çok korkunç görünüyor biliyorum ama aslında o kadar sıkıcı değil. Hatta "eğlenceli" olduğu taraflar bile var. 30 yaşına geldiğinde, her şeyden önce kendini tanıyor artık insan. Yaralarını, yaraladıklarını, düştüğü zamanları, düştüğünde nasıl kalktığını, aşık olduğunda ne kadar salaklaştığını, yapabileceklerini ve yapamayacaklarını bilir hale geliyor. Ayakları daha bir sağlam basıyor yere. Bugüne kadar yaşadıkları öyle bir ağırlık yapıyor ki ruhunda, her akıntıda farklı bir sahile sürüklenecek mecali bulamıyor kendinde (İngiliz Dili ve Edebiyatı okumak için "üniversite sınavını n'aptılar ya, kaç basamaklı oldu şimdi" diye sormak ya da üstü açık kırmızı spor araba fiyatlarına bakmak sayılmaz, orta yaş histerileri bunlar). Sadece manevi olarak değil, maddi olarak da taşlar yerine oturuyor artık. Ekonomik bağımsızlığın sağladığı rahatlık ve kendi hayatı üzerinde söz söyleme hakkına sahip tek kişi olmanın verdiği özgürlük hissi birleştiğinde ortaya çok eğlenceli kombinasyonlar çıkabiliyor. Hani o çok istediğin oyun konsolu var ya, yarım saat uzaklıktaki bir dükkânda seni bekliyor ya da o çok sevdiğin semtte oturmak için önündeki tek engel emlakçıyla yapacağın sinir bozucu birkaç pazarlık konuşması sadece. Hayallerine daha yakın hissediyor insan kendini; hayalleri de daha içten, daha kıymetli hale geliyor.

30 yıl sürüyormuş demek ki insanın kendini bulup, bulduğunda karşısına çıkan kendiyle barışıp "ben de böyleymişim işte" demesi.

Her ne kadar yolun yarısına yakın bir mevki olsa da, aslında hiçbir şey için geç değil 30. Hâlâ hayata tutunmak ve hayallerini gerçekleştirmek için zaman ve fırsat çıkıyor insanın karşısına. İplerini elinde sıkı sıkı tutan ve sana "misafir oyuncu"dan öte rol vermeyen eğitim sisteminin içerisindeyken fark edemediğin gerçekler artık daha net bir şeklinde yer ediyor zihninde. Son 5 yılını bankonun arkasında geçirmiş bir bankacının "aslında ben takı tasarımı yaparak mutlu oluyorum" demesi ve her şeye sıfırdan tekrar başlaması için leziz bir yaş bile diyebiliriz 30 için.

Bu yüzden sayın okuyucu; büyümek, hayatın karmaşasına girmek ve sorumluluk almak için çok fazla acele etme. Hâlâ yapabiliyorken git, dolaş, gez, sarhoş ol, cebindeki son paranla çok istediğin bir kitabı al. Sevgilinden mi ayrıldın, kalbinin paramparça olduğunu mu hissediyorsun? Git aklına gelen ilk şehre bir otobüs bileti al, 3-4 gün sadece kendinle kal. Sıkıldın mı durgunluktan, çık İstiklal'e günün ilk ışıklarına kadar içip muhabbet et arkadaşlarınla. Sonra eve dönerken "kaldırım taşlarındaki çizgilere basmamaca" oyna. Ama eğer azıcık aklın varsa, bu sayfada okuduğun her şeyi unutup kendi burnunun doğrusuna git ve kendi yaşadıklarının sonucunda öğrendiğin kendi doğrularını keşfet. Çünkü her şey geçip gittikten sonra, elinde sadece onlar kalacak.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Potansiyel

Dikkatimiz dağınık, gereksiz işlerle hayata beyhude bir şekilde anlam kazandırmaya oldukça meyilliyiz. İşte bu yüzden etrafımızda her konuda başarılı insanlar görmeye ihtiyacımız var. Görüş mesafemizde başarıya ulaşmış örneklerin olması bizi daha iyiye doğru sürükler, yukarı çeker. Güç verir.

Hepimiz bu hayattaki amacımızı arıyoruz. Bu amacın tek olduğu söylenir, ama o tekliğe giden sayısız yol vardır. Ama maalesef çoğumuz ne kadar başarısız olduğumuza hayıflanarak, kendimize acıyarak tüketiyoruz kısacık ömürlerimizi. Lakin üstesinden gelmezsek bizi yiyip bitirecek ortak birkaç sorunumuz var: Karşılaştığımız ilk başarısızlıkta tüm şevkimizin kırılması ilk engel. Halbuki ancak başarısızlıktan ders alarak daha iyiye yönelebiliriz. Çok klasik bir örnek olacak ama Edison'a "ampulü nasıl bulduğu" sorulduğunda, "999 tane hatalı ampul üreterek buldum" der ya… 999 kere düşmeye hazır olmamız lazım.

İkinci hatamız ise, başarının daima doğuştan gelen ve bizde olmayan bir şeylerin sonucu olarak şanslı birkaç insana bahşedilmiş bir ayrıcalık olduğuna dair içgüdüsel inancımız. Bu inanış başarıyı ve başarılı insanları çekememe reaksiyonu şeklinde kendini gösterir. "Ailesi zengin", "kesin torpillidir", "bir sahtekarlığı vardır mutlaka" sinsiliğinde düşüncelerle yaklaşma önyargımız vardır ya hani, bu kendi potansiyelimizi gerçekleştirememiş olmamızın bir sonucudur.

Malcolm Gladwell'in *Outliers* adlı ilginç kitabında başarılı insanların ortak noktaları olan 10.000 saat kuralından bahsedilir. Dünya çapında başarılı sporcu, müzisyen veya hangi branştan olursa olsun, insanların ortak sırrı başarılı oldukları alanda 10.000 saatlik tecrübe birikimi sınırını aşmış olması. Şu anda "bundan doğal ne var?" diyorsunuz içinizden, "hayvan gibi çalıştıktan sonra tabii ki başarılı oluruz" diyorsunuz. Ama burada, dünyada kendi konusunda sayılı, başarılarıyla adını tarihe yazdırmış insanlar arasına girmekten bahsediyoruz. Bu bilgiyi "bilimsel olarak ispatlanmıştır ki, günde 6 saat çalışsanız 4 yıl sonunda dünyanın en bilinen piyano virtüözü olursunuz" şeklinde sunsam, daha bir ilginizi çekerim herhalde değil mi?

Çünkü kafamızda yapabileceğimiz ve yapamayacağımıza inandığımız şeyler o kadar kesindir ki, aksini düşünmek aklımıza bile gelmez. Oysa insan potansiyeli, ancak düşünceleriyle sınırlıdır. Tembellik, kendini yetersiz görme, hak etmediğini düşünme gibi engelleyici faktörler hep ikincil unsurlardır. Bir insanın ömrünün ortalama 80 yıla uzadığını düşündüğümüzde şöyle bir sonuca ulaştırıyor bizi bu: Çocuklarının hayatını en ideal şartlar altında bu teoriyi ispatlamaya adayacak bir aile bulursak, çocuğun eğitimine 4 yaşında başladığımızı varsayarsak o insan, ömrünün sonuna kadar birbirinden farklı 19 konuda dünyanın en önemli 5 insanından birisi olacaktır. 19 branş! Mühendislik, genetik, müzik, matematik, fizik, yabancı diller, felsefe, psikoloji… İnanması güç geliyor değil mi? Peki bunu yapmayı kafaya koyan bir toplum olduğunu, bütün bir eğitim sisteminin, bütün bir yaşam akışının bu potansiyeli ortaya çıkartma yolunda kurulduğu bir ülke olduğunu düşünelim. O ülkede her 100 kişiden birisinin daha makul bir seviye olan 5 konuda dünya lideri olabilecek düzeye eğitildiğini düşünün!

İnsanlığın önünde pek bir engel kalmayacaktır o zaman yıldızlara erişmek için.

Şimdi geri dönüp kendimize bakalım ve boşa geçirdiğimiz zamanların hesabını yapalım. Bu potansiyeli gördükten sonra yine kendimizden pek hoşlanmıyoruz şu anda değil mi?



İnsan potansiyeli, sadece düşünceleriyle sınırlıdır. Tembellik, kendini yetersiz görme, hak etmediğini düşünme gibi engelleyici faktörler hep ikincil unsurlardır.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

404 not found

Geçen akşam *Good Night, and Good Luck*'ı izlerken filmin anlattığı harika hikâyeyle pek de ilgisi olmayan bir sahneye takılıp kaldı kafam. Amerika'da McCarthy döneminde yaptığı cesur programlarla kötü bakışları üzerine çeken bir gazeteci olan Edward R. Murrow'un hikâyesini anlatıyordu film. Ve bir de onun yaşadıkları üzerinden, o dönem boyunca Amerika'da bir çeşit şizofreniye dönüşen komünist avcılığını... Benim takıldığım sahneyse bu iddialı konunun yanında adı bile geçmeyecek bir şey... Edward Murrow, hazırladığı televizyon programından bir önceki gece masasında oturmuş, önünde daktilosu, programın metnini yazıyor. Karşısında ne bir Wikipedia sayfası açık, ne bir MSN penceresi (hatta "bakalım sıradan insanlar ne diyor" üzerinden Sözlük'ten Joseph McCarthy'yi bile aratmamış). Masanın üstünde kül tablasından başka bir şey yok, arada sıkıldıkça kurcalayabileceği bir iPhone'u yok mesela, Winamp'i açıp playlist falan yapmıyor. Daktilonun sert tuşlarına basmak ve elini şakağına dayayıp düşünmekten ibaret bütün hareketleri...

Öylesine yabancı bir çalışma ortamı ki bu anlattığım, dünyanın diğer ucunda ve bundan 57 yıl önce geçmesine rağmen filmde gördüğüm her şeyden daha uzak geldi. Bizim ofisten birini alıp o daktilonun başına oturtun, muhtemelen üçüncü dakikada işinden istifa eder, o üç dakika boyunca yapacağı tek şey de daktiloya taktığı kâğıda çeşitli küfürler yazmaya çalışmak olur (F klavye zor tabii). Bizim ofise has bir şey değil bu arada sözünü ettiğim. Çoğunuzun bilgisayardan uzak geçen birkaç gün sonunda "bizim başkentimiz neresiydi yahu" diye kalakaldığını tahmin edebiliyorum. Hayır, bilgisayar başındayken her gün girip internetten Türkiye'nin bilgilerini kontrol ettiğinizi zannedecek kadar garip biri değilim, ama psikolojimizin "birkaç günde kim bilir neler değişmiştir" üzerinden bize cahil hissettirecek şekilde çarpıldığını düşünmeye başladım.

Bana sorarsanız, internete onun istediğinden daha fazla bir alan açmış durumdayız hayatımızda. Öyle ki, özgüvenimizle birlikte beynimizin bir parçasını da internete emanet edecek kadar ileri gitmiş olabiliriz. Dur kendi adıma konuşayım. Arada bir hangi yılda olduğumuz bilgisini bile kontrol etme ihtiyacı duyuyorum mesela. Ve bu giderek daha normal geliyor. Günümün o kadar büyük bir bölümünü bilgisayar başında geçiriyorum ki hiçbir şeyi aklımda tutmaz oldum. Gerek yok ki, bir şey hatırlamam gerektiğinde tamamen refleks olarak kafamdaki nöronlardan önce Google'a ya da Wikipedia'ya başvuruyorum. Ha tabii çalışırken sürekli kullandığım sitelerin, portalların, forumların adreslerini asla unutmuyorum -ki aslında bilgisayarım onları da unutayım, o işi de ona bırakayım diye elinden geleni yapıyor.

Bu hastalığın hayatımıza girişi sanıyorum cep telefonlarıyla olmuştu (bak, onu bile tam hatırlamıyorum). Çoğunuz bilmez ama biz eskiden telefon numaralarını ezberlerdik. Hem de öyle sadece evin numarası, en yakın arkadaşın numarası, bir de acil durum numaraları falan değil, beynimizde bir bölümü rakamlara ayırmayı başaracak kadar evrimleşmiş canlılardık. Sonra teknoloji işgüzarları telefonların içine hafıza eklemeyi akıl etti. O zamandan bu yana geçen yaklaşık 15 yılda, kendi numarasını bile aklında tutmak yerine karşısındakinin telefonunu çaldırmayı tercih eden insanlara dönüştük (yok bu defa kendi adıma konuşmuyorum, kendiminkiyle birlikte hâlâ annemlerin ve Tuğbek'in numarasını da aklımda tutabilecek kadar süper hafızam var çünkü).

Sadece ezber meselesini dert edecek değilim, yan yana dizilmiş yedi tane rakamı aklınızda tutmaktan çok daha önemli bilgilerle haşır neşir olduğunuzu, cilalı bilgi çağı isminin arkasına sığınıp "ama her gün öyle çok şey öğreniyoruz ki" gibi cümleler kurabilir hale geldiğimizi biliyorum. Zaten asıl sorunlardan biri de elimizde böyle kullanışlı bir bahane olması. Çünkü benim gördüğüm kadarıyla ezberlemekten vazgeçtiğimiz o rakamların yerine çok daha kıymetli bir şeyler koyduğumuz yok. Her şey hakkında yüzeysel birkaç bilgi kırıntımız var tabii ki ("internet bilgi çöplüğüdür" muhabbetine hiç girmek bile istemiyorum) ama gerçekten her gün bir şeyler öğrendiğinizi düşünüyor musunuz? "Kullanılmayan organların körelmesi" prensibinin apandisimizden sonra beynimizi de vurmasından fena halde şüpheleniyorum.

Yıllar önce, internet günlük hayatımıza yeni yeni girerken Sakıp Sabancı bu teknolojiyi "İnternet diye bir şey yapmışlar, bilgi akıyor, akıyor, akıyor..." diye tanımlamıştı. Şöyle çoğaltasım var bu lafı; "insan diye de bir şey yapmışlar, bakıyor, bakıyor, bakıyor."

İnternete onun istediğinden daha fazla bir alan açmış durumdayız hayatımızda. Öyle ki, özgüvenimizle birlikte beynimizin bir parçasını da internete emanet edecek kadar ileri gitmiş olabiliriz.



Posta İdaresi



Hayatım roman. Değil ama anlatsam olur. Olur ama anlatmayacağım.

Dertsiz bir insan bulamazsınız şu dünyada. Herkesin kendine göre önemli dertleri var. Büyüdükçe ya da yaşlandıkça çapı genişleyen dertler, gelen gideni aratır dedirtecek cinsten. Lakin hayatla mücadele etmek ne kadar asil ve de zor bir uğraşsa, bu uğraş karşısında nasıl bir hayranlık duyuyorsam, bir şeylerle mücadele ediyor gibi görünmek de bir o kadar hiddet uyandırıyor içimde.

İnsanları gözlüyorum; kendi yarattıkları sorunlara çözümler arıyorlar. Başaramadıklarında başkalarını suçluyor, başardıklarındaysa takdir edilmeyi bekliyorlar. Kendimizi önemli hissetmeye öylesine muhtacız ki zamanımızı sahte başarıların peşinde koşarak harcamak hiç de tuhaf gelmiyor bize. Başka işimiz gücümüz yok mu? Sorsanız en meşgulü biziz.

Allah aşkına ya da gölgelerin gücü adına, fark etmez; bir durun, nefes alın, nefes verin, buna biraz zaman ayırın. Kendinizi düşünebildiğiniz her şeyin yerine koyun. Anne olun, baba olun, işçi olun, işsiz olun, mutlu olun, mutsuz olun, su olun, toprak olun, herkes olun, her şey olun. Ben dediğiniz şeyin ne kadar önemsiz olduğunu anladığınızda, gerçekten anladığınızda, gelin, yeniden konuşalım.

5 DAKİKA ÖNCESİNDE

Merhaba İdareci;
Şu hayat oyununda sana "okuma" görevi veren bir NPC (Oyun İçi Karakter?) gibi giriş yaptığım için affına sığınıyorum. Ya da sana "Oku!" görevini verdiğim için DM'liğimi (bir nevi tanrılığımı) ilan etmiş sayıldığım için sen benim affıma sığın. Affettim gitti.
Sağlığınıza duacıyız DM (Domatesli Makarna) ağabey. Bir sonraki FRP (Fırında Reçel Partisi) oyununuzu iple, halatla çekiyoruz. FRP (Firavunun Resimli Patikleri) çok iyi bir şeydir.

Sulu insanlardan/mektuplardan/girişlerden hoşlanmıyorsan Sayın Okka, ya şimdi konuş ya da bu mektup bitene kadar sus.
Sululuktan pek haz etmem ama zekâ kıvılcımlarını gördüğümde sululuktan ayırt edebilirim, Sayın Serttaş.

Kendi kendine de konuşabilirsin istersen ama dikkat et, toplum "deli" deyip seni mimleyebilir. Ben mimlemem. Bana açılabilirsin. Nen var kuzum (goyunum)? Hem nedir bu sululuk kavramı? Fiziksel olarak zaten hepimiz suluyuz, ama illa mecazi olarak sululuktan bahsediyorlarsa kime ne benim mecazımın haşından ikisinden osundan. Devridaim düzeneğim var benim, su harcamıyorum.
Buyurun; biraz kuru su alır mıydınız? **boş bardağı uzatır Kendi kendine yetebilen bir insan olarak düşündüğünüzden de fazla konuşuyorum kendimle. İçimden... Siz gömleği hazırlayın, ben kendim içine girerim.**

Sorularıma geçmeden önce eskileri kutladığımız gibi yeni yaşınızı en içten dileklerimle kutlar, bu şiirimi sizin için yazdığımı belirtmek isterim:

Oyunlarla bir araya geldik
Yüzlerce genç dimağ
Uykusuz geceler geçirdik
Nadide LAN partilerdeğ (kafiye kaygısı)

Günden güne büyüdük
En çok çevrimiçi sayımız 611
Zaten sizi çok sevdik
En güzel dergi Oyungezer'dir
Rererö

Açık konuşacağım, çok rererö olmuş şiir. Sempatik olmuş ama, oradan kurtarıyor. Lakin ben de altta kalmamak adına daha rererösünü yazmaya karar verdim, beğenmezsiniz umarım:

Oyun oyun dedikleri
Bir Lara Croft bir de Chun-Li
Başkasına ver onları
PSP'mi de artık alayım geri

Sorularım şunlardır:
1- Posta İdaresi'ne atılan her posta, giriş gelişme sonuç bölümlerinden mi oluşmalıdır? Önce sonucu verip sonra, "5 dakika öncesi" diye devam edip geri kalanını yazamaz mıyız?
Yazabilirsiniz ve hatta keşke yazsanız. Takdir edersiniz ki her ay birbirine benzer mektuplarla karşılaşmak benim için de pek eğlenceli olmuyor. Biraz yaratıcılık katın içine, biraz Oyungezer ruhunu, biraz kendinizi... Bu arada Memento'yu mektup haline getirip yollayan ilk okura bir sürprizimiz var. Hatta hazır Christopher Nolan'dan başlamışken Inception'dan esinlenip mektup içinde mektup da gönderebilirsiniz. Ya da madem sinemayı örnek alıyoruz, çağı yakalayıp üç boyutlu mektup yazabilirsiniz. Vauv! Benim bile kendime mektup yazasım geldi!

2- Postmodern posta diye bir bölüm olsa, oraya yeni yetenekler posta yollasa. Yoksa İdaresiz kısmı bu görevi üstlenmiş sayılır mı?
İdaresiz'i tuhaf bir yönüyle öne çıkan mektuplar için kullanıyorum ben, onun dışında mektupları birbirinden ayırmak pek hoşuma gitmiyor aslında. Ancak ekvator çizgisi misali hayali bir bölüm olduğunu kabul edebilir, adına da kısaca Postamodern (eh) diyebiliriz isterseniz. Yetenekli olduğunuzu düşünüyorsanız yazın zaten, yazmadığınız hata. Yeteneksiz olduğunuzu düşünüyor veya sanıyorsanız da yazın; başınıza gelebilecek en kötü şey mektubunuzun yayımlanmaması olur, fazlası değil. Hatta hazır kalemi elinize almışken Beneath the Ground'a da yazın bir şeyler. Şu sıralar katılımcı bulmak konusunda güçlük çekiyor saygıdeğer zombiler.

3- Bana bir tavsiyede bulunur musun?
Güneş kremi kullan? Yok, onu zaten senden öğrenmiştim. Kendine iyi bak? Meh, pek işe yaramıyor bu. Kendine iyi bakması için kendinin haricinde sağlam bir sebebe ihtiyaç duyuyor insan. Zamanını iyi değerlendir? Hah, bu oldu sanırım. Geçen her saniye öylesine bir iş gücünü heba ediyoruz ki, bazen tüm insanlık için gözyaşı dökesim geliyor. Bazen döküyorum da.

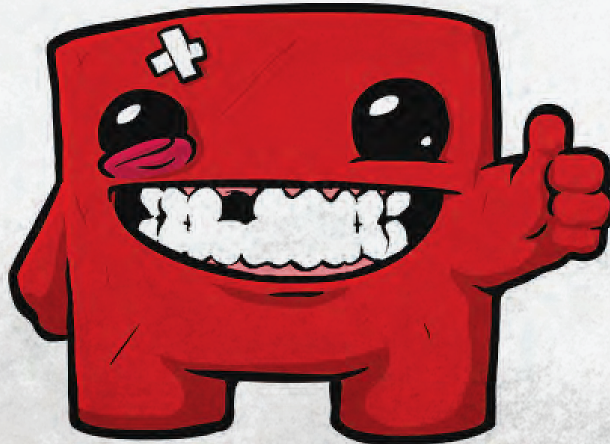

Batcat.

4- Kek harbiden yalan oldu ya. Sence de olmadı mı? (Gözünü sevdiğimin kapitalist sömürüsünden ötürü. Bir nevi, benden ötürü yani senden değil.)
Ben de seninle aynı yola baş koymuştum ki hızla yaklaşan treni fark ettim, kaldırıverdim başımı. Şimdi meçhule giden bir gemideyim, gidiyorum (*I'm on a boat* edasıyla söylenecek).

5- PlayStation alacağım ama param yok. Sence ne yapmalıyım?
Para kazanabilirsin. Kazanamıyorsan çalabilirsin. Çalmak istemiyorsan ödünç alabilirsin. Sonrasında emanete hıyanet edebilirsin. Hıyanet ne demek bilmiyorsan sözlüğü açıp bakabilirsin. Güzel şeyler bunlar.

6- Ayranım yok içmeye atla giderim bilgisayarcıya deyimi benim için yazılmamış mı sence de?
Buzdolabının dahi hâlâ lüks sayıldığı bir ülkede yaşıyoruz, bu deyimler bize işlemez dostum.

7- Sence de artık çok olmadım mı?
Olamadı ki.




Solda: Super Meat Boy
Üstte: Ne kadar ekmek, o kadar köfte.

Cevaplarsan fayntenksendyu. Hepinize eğlenceli hayatlar.
Uğur Serttaş

Fakyu =)
(Ya da diğer bir deyişle, bir smiley dünyaya bedeldir.)

UCUZ KAHRAMANLIK

Merhaba, derginizi ilk çıktığından beri takip ediyorum. İçerik ve kapak olarak çok güzel bir dergi. Ama her türlü oyunun promosyon kodunun verilip, Battlefield Heroes'un promosyon kodunun verilmemesi üzücü. Hele şu aralar Cadılar Bayramı kıyafetleri verilmişken, Battlefund ucuzlamışken bir kod verseniz okuyucularınız mutlu olur bence. Soracak sorum yok, derginiz çok güzel, görseller, içerik... Herkese kolay gelsin.
Deniz ve Denizhan

Belli mi olur, belki de bir sonraki sayımızda Battlefield Heroes'un promosyon kodunu veririz... demek çok politik bir cevap olurdu. Hakikaten belli olmaz tabii ama ben olsam nefesimi tutmazdım. Her türlü oyun için dediğin(iz), yanılmıyorsam şimdiye dek sadece üç kez böyle bir hediye verdik zaten. Zaman zaman bazı yabancı siteler de bu kodlardan dağıtıyor, ilgili kaynakları internette takip etmeni(zi) öneririm.

BAŞLIĞI SİZ SEÇSENİZ OLUR MU?

OLMAZ. BÖYLE DE İFŞA EDERİM HATTA SİZİ. BAĞIRMIYORUM BU ARADA; BAŞLIĞA UYGUN OLSUN DİYE BÜYÜK BAŞLADIM, ÖYLE DEVAM EDİYORUM SADECE. neyse, küçülteyim tekrar. Çok küçülttüm, pardon. Tekrar hedef büyültüyorum. Büyültmek diye bir şey yok tabii, büyütmek var. Tekrar pardon, lafa daldım ve mektubu unuttum ben. Bir-ki-üç, tıp.



"Fiziksel olarak zaten hepimiz suluyuz, ama illa mecazi olarak sululuktan bahsediyorlarsa kime ne benim mecazımın haşından ikisinden osundan."

Merhaba sevgili Oyungezer Ailesi. Zannedersem Eylül ayında size bir posta yollamıştım fakat yayınlanmadı; sağlık olsun. Derginizle tanışmam GTA IV kapaklı sayınıza uzanıyor. Tansaş'tan şans eseri aldığım bu dergiye bu kadar çok bağlanacağımı bilemiyordum; iyi ki de bağlanmışım. Çünkü sizin yayıncılık anlayışınızı oldukça beğeniyor ve her ay mümkün olduğunca almaya çalışıyorum (bazen eve dönerken gecikmeme yol açıyor ama olsun). Fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum. Bu arada başlamadan önce geçen ayki doğum gününüzü kutlamak istiyorum.
Merhaba Deniz, hoş geldin. İlk sen konuştuğun için sen kaybettin bu arada.

1. Tadilatlar sırasında Oyungezer'in GTA IV kapaklı ve benim için süper anlamlı olan sayınızın kaybolduğunu fark ettim. Elbette sizin arşivlerinize koştum fakat durumu fark edene kadar iş işten geçti. Acaba stoklarda var mıdır bir ihtimal?
GTA IV kapaklı olan 7. sayımız, yani Mayıs 2008 sayısıydı, değil mi? Eski sayı sipariş sayfasında da yazdığı üzere Mayıs ve Temmuz 2008 sayılarımız tükendi ne yazık ki. Yazık olup olmadığı hangi açıdan baktığınıza göre değişir gerçi (:

2. Şu aralar Civ V oynamaktayım. Oyun bence güzel fakat sizce de bazı mantık hataları yok mu? Yani demek istediğim Osmanlı Devleti'ni buzullar üzerine kurabilmemiz gibi çeşitli saçmalıklar sizde de başka bir devlette oynuyormuş hissi yaratmıyor mu? Keşke şehirlerin yerleri aynı olsaydı ve böyle bir mekanik geliştirselerdi diye düşündüm. Ve siz OGZ ekibinin de en sevdiği Civ devletlerini öğrenmek istiyorum.
Gelin pazarlığa tutuşalım. Hoşunuza gider mi?* Konu Civilization olunca başımı Serpil'e vurmak istiyorum izninle *(Civilization daha ilk oyunundan beri dünya haritasını kafasına göre yarattığı, bir "tarihi gerçeklik" kaygısı taşımadığı için küçücük bir adada Mısır ya da buzullarda Osmanlı görmeyi çoktan kabullenmiş durumdayım ben ama modern çağların liderlerini M.Ö. 3500'lerde falan karşımda görünce hâlâ bir ürperirim. Oyundaki favorim Mısır, hızla büyümek ve dünya harikaları dikmek için süper başlangıç bonusu veriyor -Serp.).* Dur, bir daha vuralım ki kel kalmayalım *(KÜT! -Serpil'in kafası).

3. Yanılmıyorsam bir yıl önce bir yazarınız Cities XL adlı bir oyunu önermişti bizlere. Bu yazı oyun incelemeleri bölümünde yer alıyordu fakat bulabilme şansına erişemedim ben. Daha sonra Cities XL 2011'i görünce almalıyım dedim. Sizce Cities XL 2011 almaya değer miydi?
SimCity 4'ten beri çıkan en iyi şehir kurma stratejisi diyebiliriz Cities XL için. Cities XL 2011 de önceki oyuna göre bir sürü yenilik içeriyor, türden hoşlanıyorsan gayet iyi bir seçim bence.

4. Şubat 2010'da özenerek Star Trek Online'ın Collectors Edition'unu almıştım; o sıralarda Star Trek filmini izleyince iyice gaza kapıldım fakat sonra güzel kapaklandım. Oyunu Amazon'dan sipariş etmiştim fakat oyun tekniğini anlayamadım pek; daha doğrusu uzay kısmını. İngilizcem her ne kadar iyi olsa da bazı spesifik kelimeleri çevirmeye müsait değil; ben de bu yüzden Türkçe bir kaynak aramıştım. Fakat anladığım kadarıyla bu oyun pek ses getirmedi çünkü sadece oyunun çıktığı haberi yayınlanmıştı derginizde; bu konuda destek olursanız sevinirim.
Şubat 2010 sayımızda bir de (beta) incelemesini yapmıştık oyunun, pek de hoşumuza gitmemişti hani. Az önce merak edip Steam istatistiklerine baktım ve baktığım sırada Star Trek Online oynayan sadece 151 kişi (EVE Online'ın dörtte biri) vardı. Oyunla ilgili ciddi bir gelişme olmadığı müddetçe, güncellemelerin bildirdiğimiz haberler haricinde tekrar yer vermemiz pek olası görünmüyor, üzgünüm.



Bu ilişkiden de pek hayır gelmeyecek gibi.

İngilizce Zamanı

Ahmet Salim, Hırvatistan konserinden bir gün önce, Zagreb Katedrali'nin önünde Lady Gaga'yı yakalamış. Lakin yeterli medeni cesarete sahip olsa da, İngilizce seviyesi yeterli olmadığı için kendisiyle konuşamamış. Oyungezer olarak bu duruma hemen el atıyoruz ve Ahmet'i İngilizce kursuna gönderiyoruz. Kim bilir, belki bir gün, Megan Fox...

Yarışmamız devam ediyor, dilerseniz kurallarını tekrar hatırlatalım. Bize İngilizce kursuna ihtiyaç duyduğunuzu ispatlayan, oyunlarla ilgili veya değil, herhangi bir şey gönderiyorsunuz. Aralarından bizi en çok ikna edeni seçiyor ve kendisine English Time'dan dil kursu hediye ediyoruz. Yaratıcı başvurular tercih sebebidir. Bekliyoruz!



Kestirmem!

BU BAYRAMDA HİÇ ŞANSINIZ YOK :D KURBANLIK GOYUNLAR , BAYRAM YAKLAŞIYORRR...
EMİNCAN OFLAZ

GOYUNUMUZU KESMEYİN!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!111111111111birbirbir
Deniz Kayacan

Kesmedik, kestirmedik! Ucundan azıcık bile kestirmedik. Sapasağlam duruyor Goyun, hem de turp gibin maşallah. Aslına bakarsanız obsidian bıçağımızı tam bilemiştik ki gökyüzünden bir pasta indi, onu kestik biz de. Bundan böyle her Kurban Bayramı'nda bir tatlı kurban edip komşularımıza paylaştırmayı düşünüyoruz. Seneye dört kişi toplanıp bir tiramisuya girmek isteyen?

5. Bu arada Tamir Atölyesi'ndeki Sanayi Devrimi'nin yazarı kim bilmiyorum fakat mutluluk kaynağım o insan! Çünkü her sayınızı ele aldığımda oradaki ilginç fikirleri görmek beni hem çok mutlu ediyor hem de başka fikirler üretmeme yardımcı oluyor. Bu yüzden bu saygıdeğer kişiye teşekkürlerimi iletirseniz sevinirim.
Kaan Abi ve Mert yazıyor orasını; saygılar, sevgiler, hepsi onlara. Eh, ürettiğin yeni fikirleri Japon amcalara satıp köşeyi döndüğünde bizi de görürsün artık.

6. Avatar'ın filmi çok ses getirmişti hatırlarsınız; ben de bu sebepten ötürü oyununu da alayım demiştim ve çok beğenmiştim. Fakat başka makalelerde bu oyunun güzel olmadığını okudum ve şaşırdım biraz. Belki çok aksiyon sever birisi olmadığımdandır fakat bence atmosferi çok ilginçti (her ne kadar sonuna gelemesem de). Bu oyun hakkındaki fikriniz nedir çok merak ettim.
Görselliği haricinde pek bir numarası yoktu açıkçası Avatar'ın; sıradan bir aksiyon oyunuydu. Oynarken pek keyif alamamıştım, kapladığı yerin hakkını vermediğini düşündüğüm için de DVD'ye demosunu koymamıştım hatta. Yalnız filmi izlemeden önce oynamıştım ben, belki sonra oynasaydım en azından atmosferini beğenirdim, bilemiyorum (detaylı incelemesini, elinizde varsa, Kasım 2009 sayımızda bulabilirsiniz).

7. Bu sorum Pixel'deki yazara gidiyor; hatırlarsanız Time Splitters diye bir oyun vardı PS2 için. Bu oyunun PC versiyonu mevcut mudur ya da bir şekilde kullanabilmek mümkün müdür? Çünkü benim PS2'm bozuldu ve açıkçası çok eğlendiğim bir oyundu.
Volkan? Volkan! Volkaaaan! Aradığımız Volkan'a şu anda ulaşılamadığı için internete başvurdum hemen; TimeSplitters serisi içinde GameCube, PS2 ve Xbox haricinde bir platforma çıkan herhangi bir oyun olmamış ne yazık ki. TimeSplitters 4'ün yapım aşamasında olduğunu, askıya alındığını, ardından tekrar yayımcılarla görüşülmeye başlandığını biliyoruz ama o da büyük ihtimalle son nesil konsollara çıkacaktır yine. Sen en iyisi PCSX2 diye bir arat internette, PS2 oyununu PC'de onunla çalıştırabilirsin belki.

8. Bilgisayarım [şöyle böyle, gırp gırp]. Sizce bu bilgisayar ortalama bir oyuncuyu ne kadar idare eder?
Donanım sorularını donanim@oyungezer.com.tr adresine gönderiyoruz, mutlu oluyoruz. Kaan Abi kızıyor sonra bana atölyenin müşterisini çalıyorum diye :(

9. Fable 3 adlı oyun hakkında bilgi öğrenmeye çalışıyorum. Her ne kadar D&R'a gitsem de bu oyundan bihaberler; oyunun adını yanlış mı biliyorum acaba? Bu arada Fable 3 hakkında bilgi verecek misiniz?
İsmini yanlış biliyorsun; Fable 3 değil, Fable III olac--

Ehem.

Oyun çıktı çıkmasına da Türkiye'ye gelmedi henüz, D&R'dakiler de o yüzden duymamış olabilirler. Hakkında bilgi vereceğiz ve hatta verdik bile; incelemesini bu sayfaya gelene kadar görmüş olmalısın.

Hepinize sevgiler saygılar.
Deniz Özkardeş

Yine bekleriz II. Deniz.

GOYUN CEMİYETİ

Merhabalar, ciddi bir yazı olacak ama Oyungezer için içten dileklerimle buradayım :) Öncelikle bütün dergi çalışanlarına selamlar, hepinize kolay gelsin. Ben İstanbul'dan 17 yaşında bir takipçiniz, benim sorudan çok bazı önerilerim ve önerilerimden sonra bunları takiben sorularım olacak, Oyungezer için ve oyunları seven Türk gençleri için.
Ey Türk gençliği! İkinci vazifen, şey, unuttum! Neyse, sen devam et o zaman Ulaş.

Oyungezer çıkışından beri sadık bir kitleyle büyüyen bilinçli bir topluluk, biz sizi takip eden oyuncular da oyun dünyasıyla yakından ilgileniyoruz ve kendimize sıkı oyuncular olarak hitap ediyoruz. Benim önerim, OGZ gittikçe artan bu kitleyi geliştirmek ve sadece takipçi sıfatından çıkarmak için bir şeyler yapmalı. Şöyle ki ilk adım internetle atıldı, forumlar gelişti, oyuncular aralarında iletişim kurmaya başladı (dergi çalışanları da zaman zaman oyunculara katıldı). Bence Oyungezer bunu bir adım öteye götürmeye ve bir topluluk oluşturmaya artık hazır halde.
Okurlarımızın sadece takipçi sıfatına sahip olduklarına katılmıyorum, hâlihazırda sayısı on bini aşan bir topluluğun parçası değil miyiz hepimiz?

"Oyuncuların bilinçlenmeye, toplanmaya ve bir platformda buluşmaya ihtiyacı var."

Oyun sektöründe yeni fenomen dergi ve internet sitelerinin oluşturdukları "community"ler ve Oyungezer zaten sahip olduğu oyuncu topluluğuyla [**di mi**] bir adım ileri gitmeli ve Türk oyunculuğunu geliştirmeli. Bunun için birçok örnek bulabiliriz, benim de takip ettiğim Machinima'nın Machinima Respawn Team'i veya Optic Gaming buna örnek gösterilebilir.

Bunu neden istiyorum, çünkü Türk oyuncuların bir yerde toplanmaya ihtiyacı var, eğer OGZ Türk oyuncuları herhangi bir yolla toplarsa ve bir çeşit "community" oluşturursa [**ama var demiştik az önce**] belki dünya arenasında da kendini gösterebilir ve aynı zamanda Türk oyunculuğunda bir çığır açabilir. Çünkü Türkiye'de hâlâ oyunculuk korsan tekelinde dönüyor, internette paylaşılan oyunlar emeğe saygı +rep gençliği ve oyunculuğu devam eden bir gerçek. Oyuncuların bilinçlenmeye, toplanmaya ve bir platformda buluşmaya ihtiyacı var. Çok fazla fikrim yok bu nasıl yapılabilir diye ama ben Türk oyunculuğunda gelecek görüyorum ve umuyorum ki Türk oyuncuları da artık dünya arenasında kendini gösterebilir. İhtiyaç olan şey; buluşmak için yenilikçi bir platform, evet oyuncular forumlarda buluşuyor ve aralarında oynuyorlar, fakat bunu bir adım ileri götürüp profesyonelleştirmek ve bir oyun platformu haline getirmek Oyungezer'in elinde.
Böyle bir platform var aslında. Avrupa'nın en büyük oyun ligi olan Electronic Sports League'in (ya da kısaca ESL) Türkiye bölümünü açtık bu yıl. Kendi aranızda oynayıp eğlenmenin ötesinde bir şeyler hedefliyorsanız, dilediğiniz zaman katılabilirsiniz: www.esl.eu/tr

Belki bunların biraz saçma veya çocukça olduğunu düşünebilirsiniz. Benim tek isteğim Türkiye'deki oyunculuğu bir adım ileri taşımak. Aynı zamanda Türklerin oyunculuk konusunda dünya arenasında pek ciddiye alınmadığı da bir gerçek. Türk PSN yeni kuruldu, Xbox Live için Amerikan hesabı alıyoruz, Türkçe oyunlar yeni yeni çıkmaya başladı ve bugün oynadığım Black Ops'un title'larında Türk bayrağını göremiyorum ne yazık ki. Bu yüzden benim yöntemim yanlış olsa bile herhangi bir yöntemle Türk oyunculuğunu geliştirmemiz gerektiği apaçık ortada. İyi çalışmalar orada oyunları seven bütün goyunlara, teşekkürler. (Mektup boyunca ciddi bir hava büründü kimliğim fakat gayet neşeli

Gezenti

Egemen Gürbüz



Hukuk Fakültesi 3. sınıf öğrencisi Egemen Gürbüz, hukuk dışı dövüşleri protesto için Colosseum'a gider. Fakat birkaç asır gecikmiştir ve bu durumu Oyungezer ile beraber polise bildirir.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemediğiniz her gün, WikiLeaks yeni bir DDoS saldırısına uğrayacakmış!



Mektup çok uzun oldu. Kırp kırplara yakalansın istemem. Zinciri kırdığıma göre artık kafama göre ne zaman eserse içimden geldiğince yazmayı düşünüyorum. Son olarak, Goyun burada çok mutlu olduğunu söylüyor. Geri dönmeyi düşünmüyormuş, lütfen artık rahatsız etmeyinmiş.

Sevgilerle, Deniz "Ryso" Kayacan
(Bu mektubu yazarken arkada İsmail YK.. ya abi kapatın artık şunu ya!)
Ortalamanın altındaydı mektubun vallahi. Uzunluk açısından yani. Bir de sen söyleyince aklıma geldi, İsmail DK diye bir Death Knight vardı WoW'da... Ühüh.

Dört, hatta Denizhan'ı da Deniz'den sayarsak, dört buçuktan beş Deniz ağırlamışız bu ay Posta İdaresi'nde. Önümüzdeki ay, olmadı seneye tekrar görüşmek üzere. Yalnız bir dahaki sefere, çok rica ediyorum... Teker teker gelin! *-Eren Okka*

biraz da lakayıt bir kişiliğim vardır yanlış anlaşılmasın :))
Ulaş Nuhoğlu

Sizi lakayıtlığa davet ediyorum sayın Nuhoğlu... Ama ondan önce şu konuyu bir aradan çıkartalım (:

Oyungezer ekibi olarak Türkiye'deki oyunculuğu ileri taşımak için ne kadar çok çalıştığımızı biliyorsunuz (biliyor musunuz?). *Yerimizde durmak* gibi bir niyetimiz yok; hayata geçirilmeyi bekleyen daha bir sürü proje var aklımızda. Lakin genel bir çerçeve çizdiğimde görüyorum ki bizim elimizden insanları ve sektörü doğru yönlendirmek, oyunculara yeni olanaklar sağlamak ve oyun yapımcılarıyla dağıtımcılarına destek olmaktan fazlası gelmiyor. Az buz değil tamam ama yeterli de değil. Eğer ki amacımız oyunculuğu ileri taşımaksa, kişisel fikrim, bu konuda oyunculara bireysel olarak daha büyük bir sorumluluk düşüyor.

Yabancıların bize bakışını değiştirmeye çalışmadan önce bizim oyunlara bakışımızı değiştirmemiz gerekiyor mesela. Yanlış anlamayın, oyunlardan anlamayan aile büyüklerini veya devlet organlarını kast etmiyorum; bizzat kendimizden, oyunculardan bahsediyorum ben. Oyunların doğal bir eğlence aracı olduğunu ama çok daha fazlası olabileceğini tam olarak kavramamız, hayatımızdaki yeri ve önemini oturtmamız gerekiyor ki sonrasında kendimizi doğru düzgün ifade edebilelim, kayda değer başarılar gösterebilelim. Aksi takdirde korsan oyunculuğun sonu gelse dahi yerli veya yabancı firmaların gözünde yeşil paracıkların ötesinde bir değerimiz olmayacak hiçbir zaman.

Bir de yabancı oyuncuların bizi ciddiye almamasından ya da daha kötüsü, dışlamasından şikâyet ediyoruz. Bilirsiniz, farklı uluslardan insanların arasına girdiğinizde, istemeden de olsa kendinizinkinin temsilcisine dönüşüverirsiniz. İyi ya da kötü tüm davranışlarınız sizinle birlikte ülkenize mal edilir. İnanın ki tarihi geçmişimizden ötürü Türklere düşman gibi yaklaşan yabancıların sayısı sandığınızdan çok daha az. Bugünkü durumumuzun sebebi yine biziz, atalarımız değil. Yabancı oyuncular arasında kabul görmek istiyorsak, öncelikle doğru düzgün bir yabancı dil konuşmayı ve adam gibi oyun oynamayı öğrenmemiz lazım.

Tamamdır, bunu da aradan çıkarttığımıza göre tekrar neşeli, ciddiyetsiz kişiliğimize geri dönebiliriz... Hebele hübele eheuheuhe. Oldu mu ki?

KAÇAN GOYUN BİLİ BİLİ DİYE ÇAĞIRILMAZ

Selamlar Oyungezer ailesine! Hatırlamanız açısından ben magnet goyunun efendisi :P (yönetim şeklimiz monarşi). O magneti Posta İdaresi'ne yollarken bu kadar çok sevileceğini tahmin etmemiştim. Çevrem çok ilgi gösterdi, hatta Posta İdaresi'nde bir okurunuzun mektubunda magnete hayranlık geçti.
Hayranlık geçti?
Hayran gibi geçti?
Hayranlık geçirdi?
Hayılana gazoz, bayılana limon!

Hem bu cesaretle hem de çevremin verdiği baskıyla 1998 yılından beri sadece okur kalma zincirini kırarak size bu mektubu postalıyorum (1998'den 2000'e kadar okuma yazma bilmiyordum düşünün ne kadar sıkı fanım (2000'de ilkokula başladım (parantez içinde parantez))).
Senin para(n)tez için[d]e par(a)nt[e]z açtığı[n]ı gören (b)iz, hiç (e)ks[i]k ya da altta kalı(r) mıyı[z]?

Oyungezer fanlarına bu tür hediyeler dağıtır mı bilmiyorum ama magneti İzmir/Balçova'daki Agora alışveriş merkezi içinde bulunan D&R'dan aldığımı belirtmek isterim. Hâlâ daha satılıyor mu bilmiyorum ama bakmakta fayda var arkadaşlar. Ben de ilk görüşte aşk olsa gerek, aldıktan sonra hemen koşa koşa eve gidip fotoğrafını çekip dergiye postaladım. Sonrası dergiyle birlikte gelişti zaten.
Ama hani su içmeye kalkmıştın da öyle görmüştün, kandırdın mı bizi :(

Spam spam spam

"Hi postaidaresi, 63% off today.", "Dear postaidaresi, Cut your expenses. flowers.", "postaidaresi@oyungezer.com.tr Rolex.com Now -52%"... Her ay bunlardan yüzlercesi geliyor Posta İdaresi'ne. Biz de istenmeyen tüylerle-- pardon, mail'lerle mücadele edebilmeniz için sizlere birkaç tavsiyede bulunalım dedik:

1. E-posta adresinizi internette ortalık yere yazmayın. *[---]@[---].com* formatında ne görürse kaydedip listesine ekleyen botlar var ve sürekli interneti dolaşıyorlar.
2. Artık Facebook sağ olsun bu tür mail'lerin sayısı azaldı gerçi ama kendisini bilmem kaç kişiye göndermenizi isteyen zincir postalara kanmayın, bunların çoğu mail listesi oluşturmak için kullanılıyor.
3. Kişisel e-posta adresinizin yanında uyduruk bir adres daha alın ve örneğin üye olmadan içeriğini görüntülemenize izin vermeyen forum sitelerine kayıt olurken bu adresi kullanın. Alternatif olarak yalnızca 10 dakika gibi kısa bir süreliğine geçerliliğini koruyan adreslerden de alabilirsiniz, işiniz bitince kendi kendini imha eder.

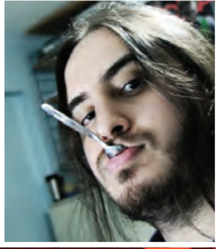
Hadi diyelim ki onları biliyordunuz, peki ya bunları biliyor muydunuz?

» Spam kelimesi ta 1970 yılında yayınlanan bir Monty Python skecinden geliyor.
» Yapılan bir araştırmaya göre bir günde 210 milyar civarı mail gönderiliyor ve bunların ortalama %78'i spam. Microsoft'a göre bu rakam %97'ye kadar çıkıyor.
» Spam mail'lerin %81'ini ilaç reklamları oluşturuyor.
» Bill Gates'in kişisel mail hesabına yılda 4 milyon civarı mail geliyor ve bunların çoğu spam.
» Posta İdaresi'ne bir ay içinde gelen spam mail sayısı, okur mektuplarının sayısını ona katlıyor, ühü.



PIXEL

Av ve UGG Mevsimi <3



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

Öncelikle Pixel'in yeni imajı ve içeriği hakkında, gerek mail gerekse forum yoluyla bize ulaştırdığınız duygu ve düşünceleriniz için teşekkür ederim. Buradan bir adım atıp karşılığında sizlerden iyi veya güzel şeyler duymanın damağımızda bıraktığı tadı tarif edemeyiz. Fakat yolumuz uzun, o yüzden bu konuda sizlere hep iş düşecek.

Gelelim yeni sayımızın içeriğine. Son Jeton'a bu ay bir efsane konuk oluyor: **Grim Fandango**. Hâlâ hafızalarda, hâlâ taze ve hâlâ oynanması gereken bir oyun olduğunu düşünüyoruz. Emre İnal dolma kalemini sizler için salladı (harbi he, böyle yazsak dergiyi ne karizma olurdu, imza da atardık altına). Pixel Yazıtları'ndaysa sizi "sansür" konusuna **Carmageddon** ile taşıyoruz. Eminiz ki arada birkaç bilmediğiniz noktaya dikkatinizi çekecektir bu yazı. Çaylaklara Saygı sayfalarına **Sniper Wolf** konuk oluyor. Bölümün adına aldanıp da burada çıkan karakterlerin "çaylak" olduğunu sakın düşünmeyin, hele ki Sniper Wolf için! Kendisine saygımız büyük, zaten o yüzden yazma gereği duyduk. PSN ve XBLA'ten alışveriş yapanlara iki çift lafımızı ettikten sonra da ilginç bir eski dergi kapağıyla sizlere 2010 için veda ediyoruz.

Kendi adıma konuşursam 2010 yılı da 2009'dan daha iyi bir yıl olmadı. 2009'dan kendime verdiğim pek çok sözü tutamadım, ama niyetim o sözleri 2011'de gerçekleştirmek. Sizin de eminim ki unuttuğunuz, ertelediğiniz veya gerçekleştiremediğiniz hedefleriniz vardır, olacaktır. Dileğim; hepsini yeni yıl ile gerçekleştirmek için gerekli zaman ve gücü bulursunuz kendinizde. Hayatta bazı şeyleri ertelemeye gelmiyor gerçekten. O yüzden ben de Super Meat Boy ile olan randevuma gecikmeyeyim (konuyu oyunlara bağlama hastalığı). Sizler de sayfaların tadını çıkarın (mürekkebine aroma kattık böyle, bi yalayın sayfaları!), sonra da kendinize iyi bakın (parantezkolik).

AYIN ÖNERİLERİ

- 7 Aralık *These New Puritans*, 10 Aralık *Sophie Ellis Bextor*, 11 Aralık *Therion* konserlerine gidilir.
- *Biutiful* filmi izlenir.
- *Machinae Supremacy*'den yeni *A View From the End of the World* albümü dinlenir.



METAL GEAR SOLID ÇIKMAK ÜZERE!

İlk kez E3 2009'da gözüken MGS Arcade, o günden sonra kendisini çok fazla göstermedi ama siz bu satırları okurken artık Akihabara/Japonya'da yerel teste çıkmış olacak. Oyunun 3D oynandığını ve yeni görevler içerdiğini de hatırlatalım. Ülkemize eskilerin değil belki ama yeni arcade makinelerin geldiğini düşünürsek, *neden MGS Arcade de gelmesin ki* diyerek umutlanıyoruz.

10 DOLARA BALDUR'S GATE 2

Good Old Games'i seviyoruz, siz de sevin! Klasik oyunları tek pakette toplayıp çok güzel fiyatlarla indirmemize fırsat verdiği için en azından teşekkür edelim! En son yaptıkları amme hizmeti Baldur's Gate 2'ye ait. Genişleme paketi olan Throne of Bhaal'ı da oyuna dahil edip sadece 10 dolara BG dolu günlere yelken açmamızı sağlıyor. XP'den tutun da Windows 7 64bit'e kadar destekleyen bu oyunu oynamanız için son fırsatlardan bir tanesi bu, kaçırmayın.

http://bit.ly/aPZRnM



MARVEL VS CAPCOM 3 ŞUBAT'TA

Demek ki neymiş, ocak ayı ortalarından itibaren parmaklarınızı dinlendirip ılık suda bekletiyorsunuz. Çünkü 18 Şubat'ta Avrupa'da MvC 3 çıkıyor! Buna ek olarak bir de Special Edition gelecek. Bu pakette ek olarak çizgi roman, bir aylık online Marvel çizgi roman üyeliği ve ilk DLC'den faydalanma imkânı sunuluyor. Örneğin oyun çıktıktan birkaç hafta sonra, Jill Valentine ve Shuma Gorath da kadroya dahil olacak. She-Hulk ve Zero'nun da kadroya taze taze eklendiğini hatırlatalım. Şubatta dövüş severler bazı şeyleri tekrar keşfedecek şüphesiz.



IPHONE'LARA CAPCOM ARCADE

iPhone'da oyun oynama salgını (ofis dahil) giderek artarken, bu çorbaya bir tutam da Capcom tuz atıyor. Capcom Arcade adını verdiği uygulamada Street Fighter II, orijinal Ghouls 'N Ghost, 1942 ve Commando oyunları bulunuyor. Sistem, jeton mantığıyla işliyor. 10 jeton 1 dolar, sınırsız kullanımsa 3 dolar. Oyunlara minik eklemeler yapılmış. Bazı yetenekler ve hileler eklenmiş, yenileri de yoldaymış. Uygulamaya para vermek istemiyorsanız da günlük üç jetonunuz bulunuyor. Ücretsiz bir hizmet ve halihazırdaki oyunlar için gayet iyi bir fırsat diyebiliriz.

http://bit.ly/9TP7uw



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

[Pendik'te bir Atari salonu, sene 1988... 9 da olabilir, tam hatırlamıyorum şimdi]

Sinan: Köprü köprü köprüüeeee!

Tuğbek: Ula dur bu olm, amma heyecan yaptın!

Sinan: Abicim köprü geliyor, ateş etsene!

Tuğbek: Dur önce şu benzinin üstünden geçeyim, öyle ateş edeceğim.

Sinan: Sakın benzinden geçerken ateş etme, yanarız.

Tuğbek: Biliyorum, oyyy...

Sinan: Yandın, yandın işte, niye ateş ediyorsun yaa, hadi benim hakkım geldi, çekil!

Tuğbek: Öfff, harçlığını getirsen de jeton alsan ne olurdu sanki? Tek jetonla bir hak sen bir hak ben oynuyoruz Uçaklı'yı. Cimri!

Sinan: Cimri değilim bir kere, taam mı? Çekil!

Tuğbek: Cimrisin işte, napıcan ki harçlığınla, sen de alsan jeton? Bir yıldır hep jetonları ben alıyorum.

Sinan: Olm para biriktiriyordum, babam söz verdi üçte birini biriktirirsem Amiga alacak.

Tuğbek: Haa, alırlar, bekle sen.

Sinan: Alıyorlar ki bu hafta sonu.

Tuğbek: ...

Sinan: Biriktirdim ki paramı, babam da maaşını alacak yarın, Cumartesi de Amiga 500 alacağız gıcır gıcır :)

Tuğbek: Uçaklı'dan sıkıldım, Arabalı oynayalım biraz da.

Sinan: Aaa noldu ya? Uçaklı iyiydi?

Tuğbek: Ben gidiyorum...

Sinan: Cumartesi izin al babanlardan da bize gel!

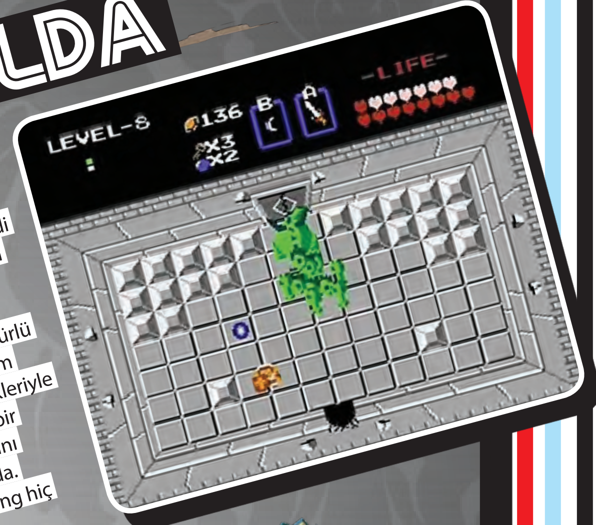
Tuğbek: Nah gelirim!

Sinan: Gel!

UNUTULMAZ SERİLER

ZELDA, ELA GÖZLÜ BİR HYRULE AHUSU

THE LEGEND OF ZELDA



İNSANIN KİŞİLİĞİNİ KAZANMASINDA ÇOCUKLUK YILLARI büyük rol oynar derler. Çocukluğunu Kyoto'nun ormanlarında fink atarak geçiren Shigeru Miyamoto (hayır, maymunlar büyütmemiş kendisini), bir gün keşfettiği bir mağaranın derinliklerine dalmış ve yaşadığı bu macerayı hiç unutamamış. Yıllar sonra da oyuncuların tıpkı kendi çocukluğunda yaptığı gibi ormanlarda maceralar yaşamasını istemiş ve sonuç: NES'in en çok satan dördüncü oyunu, The Legend of Zelda.

Mario babamızın laneti midir nedir, garibim Link'in tüm gençliği de Ganon'un bir türlü rahat bırakmadığı Prenses Zelda'yı kurtarmak için o mağara senin bu orman benim demeden koşturmakla geçiyor. Kahramanımız, Koji Kondo'nun unutulmaz müzikleriyle süslenen 15 oyun boyunca hiç vazgeçmiyor biricik Zelda'sından. Bunun için de bir yandan zindanlarda bulmaca çözmek için kafa patlatırken bir yandan da aşklarını çekemeyen kıskanç düşmanlarının kafasını patlatıyor gerçek zamanlı savaşlarda. Özgürce dolaşabildiğimiz Hyrule'da kadim dostları kılıç, kalkan, ok ve bumerang hiç yalnız bırakmıyor onu. Yuva kurana herkes yardım eder işte.

Tabii bu konsept haricinde büyük değişimler gösterdi seri 24 yıl boyunca. 2B sistemlerde tepeden ve yandan kameralar kullanan oyunlarından ardından N64'le 3B'ye geçildi. Ayrıca, Ocarina of Time çoğu sitede tüm zamanların en iyi not ortalamasına sahip oldu. Tek bir kelime bile konuşmayan mütevazı ama cesur karakterimiz Link'in en azından mimiklerine erişme şansına cell-shade'in kullanıldığı GC ve DS oyunlarında nail olabildik. Ama Link'in dilinin çözüldüğü, FMV çizgi film olarak yapılmış üç tane CD-i oyunu var ki evlerden ırak. "Nasıl oyun yapılmaz?" konusunda bir başucu eseri olan bu oyunlar seriden çıkarıldılar zaten.

Nintendo için de ballı börek halini almış bir seri LoZ. Oyunları 59 milyondan fazla satan serinin birçok çizgi film, manga ve çizgi romana konu olmasının dışında Robin Williams, seriye duyduğu sevgi yüzünden kızının adını Zelda Rae koymuş. E o zaman elinizi çabuk tutun, Skyward Sword'a kadar öncekileri bitirmek için birkaç ayınız var! **-Emre Sümer**



ÇAYLAKLARA SAYGI



SNIPER WOLF

Bir Tanrım var, bir tüfeğim, şu dünyada yapayalnızım –Emre Sümer

VAHŞİLİK KADINLARIN DOĞASINDA VARDIR derler, gel de inanma. Adı **Sniper Wolf** olacak keskin nişancı bir karakterin, erkek yerine kadın olarak tasarlanmasının daha uygun olduğu **Yoji Shinkawa** tarafından dillendirilmiş Kojima'ya tasarım aşamasında. Tıpkı bir kurt gibi vahşi, evcileştirilemeyen, yalnız ve seksi (bunu ben ekledim) bir kadın. Yüreğine sağlık Shinkawa.

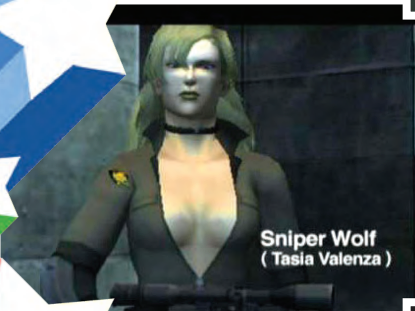
Kod adı da ülkesinden referansla seçilen "Kurt"un en güzel çağları Saddam'ın baskıcı rejimindeki çatışmalar arasında geçti. Hatta kendi deyimiyle *silah sesleri onun için bir ninni halini almış* artık. Bu sonu gelmeyen savaşta tüm sevdiceklerini yitirince, Gurka'lardan aldığı eğitimle dünyanın en iyi keskin nişancılarından biri haline geldi. Avını gerekirse günlerce kıpırdamadan bekleyip hedefini ıskalamayan Wolf, daha sonra kurtarıcısı olarak gördüğü **Big Boss**'a katılıp bu sefer turnayı gözünden vurdu. Bizzat eğitim aldığı ve Selahaddin Eyyubi olarak gördüğü bu kahramanının ölümünden sonra da **FOXHOUND**'a katılıp tüm dünyadan intikamını almaya karar verdi. Yalnız Big Boss öldü diye iyi yemişler Wolf'u.

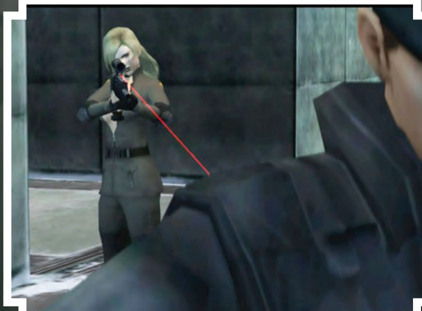
FOXDIE virüsüyle ölmeyen yalnızca üç FOX HOUND elemanından biri olan Wolf'un ölümü de Snake'in ellerinden oldu; su testisi elbet su yolunda kırılır. Bu olay Wolf tarafından "artık özgür olma" şeklinde adlandırılsa da zavallı Otacon'un ona duyduğu platonik aşk için kötü bir sezon finali oldu. Wolf'tan geriye, ömrü boyunca çok özel bir sevgi beslediği kurtlar tarafından korunan mezarı kaldı sadece. Gün görmemiş aşkların katili yılan Snake!

Tabii bu sevda burada bitmedi. Gerek tasarımı gerekse de öyküsü sayesinde oyun dünyasının en önemli kadın karakterlerden biri haline geldi Sniper Wolf. Yapımcı ekibi de etkilemiş olacak ki, gönül telimizi titreten dördüncü oyunda ruhani takipçisi olarak **Crying Wolf**'u yarattılar (ama bu çakma karakter, onun kılı bile olamadı). Hatta Army of Two ve Godfather 2'deki bazı silahlara da ismi verildi. Keşke ken disini birkaç oyunda daha görebilme fırsatımız olabilseydi. MGS remake'lerine başka oyun diye atlamak için kılını kıpırdatanı fururum, ona göre!

KİMLİK

Doğum Yılı: 1980
Yapımcı Firma: Konami
Mesleği: Dürbünlü tüfekle dikiz ve hedefi iki kaşının arasından vurmak
Favori Platformları: PSX, PC







PSN



CRAZY TAXI

Taksimin rengi buğday sarısı, crazy taksi burası

İçimizdeki taksiciyi uyandırmanın zamanı geldi. Taklalar attıkça müşterilerimizin coştuğu, adı gibi çılgın bir dünyaya sahip olan Crazy Taxi geri dönüyor. Trafiğin çarpışan arabaların pistinden farksız olduğu şehirde amacımız müşterimizi en kısa sürede gideceği yere ulaştırmak ve mümkün olduğunca çok eğlendirmek. Bunun içinse rampalardan uçuyor, trafiği birbirine katıyor ve Türk Hava Yolları'na meydan okuyoruz. Maksat müşteri memnuniyeti, yanlış olmasın. Süre dolmadan ne kadar çok para kazanırsak, er meydanı Leaderboard'da da o kadar yükseliyoruz. Oyunun grafikleri yaşını belli etse de eğlence hiç yaşlanmamış. Üstelik PSN ve XBLA versiyonunda özel HD ve surround ses seçenekleri de var. Tek sorun lisans problemi nedeniyle oyundaki reklamların ve The Offspring gibi grupların parçalarının çıkarılacak olması ama zaten yeni bir soundtrack hazırlanacakmış. E o kadar kusur kadı kızında da olur. -Taakssiiiii!!! (başına gelecek-lerden habersiz masum müşteri) -**Emre Sümer**



Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 23 Kasım 2010
Fiyat: 9,99$ / 800MP
Yapımcı: Hitmaker
Oyuncu Sayısı: 1

XBLA



KOF 2002 UNLIMITED MATCH

Bu krallığın sonu gelmez

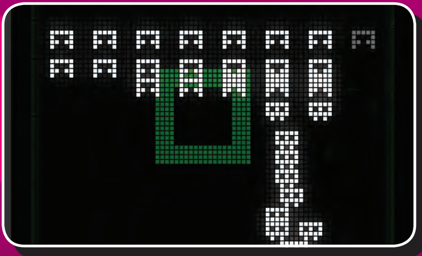
KoF XII'yle eşekten düşmüş karpuza dönsem de King of Fighters en sevdiğim seri olmuştur. KoF 2003, MI ve XII gibi facia işlere imza atan Playmore'un, 2000'de kepenkleri indiren SNK'yı almasından bu yana yaptığı eli yüzü düzgün nadide işlerden biridir KoF02:UM. Üçe üç dövüş sisteminin mihenk taşı olan serinin, NESTS öyküsünde toplam 66 karakter bulunduğunu göz önünde bulundurursak varın siz düşünün yaratabileceğiniz farklı takım kombinasyonlarını. Akira animesinden çalıntı K'9999 çıkarılıp, onun yerine dandik orijinal KoF 02'de (Allahından bul Eolith) bulunmayan Nameless isimli yeni bir karakterle birlikte yeni arka planlar, animasyonlar, karakter dengeleri ve eski sağlam KoF müziklerinin yepisyeni rock&metal aranjmanlarının da eklendiği bu versiyon, klasik KoF'lara oranla daha hızlı ve kombolara daha bir müsait. Arcade'lerin klasik dövüş oyunu ruhunu özleyenlerin parmaklarına aylarca doya doya su toplattırır bu oyun. -**Emre Sümer**



Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 3 Kasım 2010
Fiyat: 800MP
Yapımcı: SNK Playmore
Oyuncu Sayısı: 1-2

PİKSELİZASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



CHAOS INVADERS

SPACE'Lİ OLANI İYİYDİ BUNUN YA...

Kaç tane Space Invader oyunu, kaç tane klonu, kaç tane ondan ilham alan oyun, hatta başka dallarda ürün çıktı bilmiyorum, bilmek de istemiyorum ama Chaos Invaders eğlendiriyor arkadaş! Yine piksel piksel olan istilacıları otomatik silahımızla vuruyoruz. Chaos Invaders'ın tek farkı, atılan ilk kurşunla birlikte istilacımızın grileşip bir kez daha vurulunca da aşağıya düşmesi. Ayrıca aşağıya düşen her istilacıyı yakalamalıyız. Bunlar böyle üst üste toplaştığı için de yukarı doğru bir büyüme söz konusu. Bu büyüyen öbeğin henüz vurulmamış istilacılara değmemesi gerekiyor. Her değen ve her kaçırılan istilacı sürenizi azaltıyor. Bölümler giderek zorlaşıyor ve ilk önce hangi sırada ateş etmeniz gerektiğini düşünmeniz gerekiyor. Biraz bağımlılık yaparsa şaşırmayın.

http://bit.ly/bAN1CS

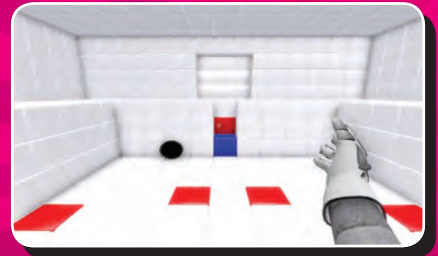


GRAVITEE WARS

YERÇEKİMİ ÖLDÜRÜR!

İşte karşınızda sıra tabanlı bir strateji oyunu. "Worms gibi" desek daha doğru olur. Minik meteorlar üzerinde, kendi yerçekimlerine sahip dolma gibi askerler sırayla birbirine ateş açıyor ve bunu da birkaç kurala göre yapıyorlar. Renklerle ayrılmış takımlarda ilk olarak bazukaya sahipsiniz ama maksimum atış ödülü gibi şeyler size yeni silahlar kazandırabiliyor. Meteor üzerinde saat (ve tersi) yönünde hareket edebiliyorsunuz. Atacağınız roketler de yerçekiminden etkilenebiliyor, S şeklinde atışlar yapabiliyorsunuz mesela. Rüzgâr etkeni yok ama süre var. Her bölümün sonrasında performansınıza göre ödüllendiriliyorsunuz. Bu puanlarla sağlık ve isabet gibi özelliklerinizi geliştirebilirsiniz. Oyun bir sardı mı tam sarıyor. Tek eksiği kendini tekrar eden müziği ve online oynanışı olmayışı.

http://bit.ly/aUfPOT



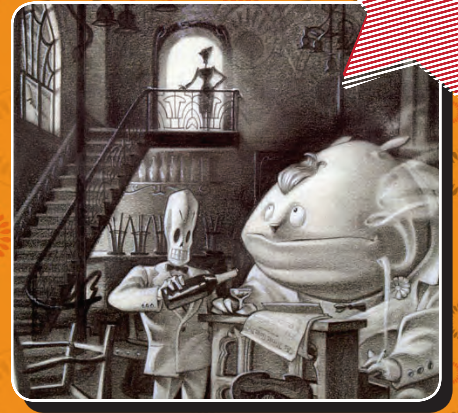
Q.U.B.E.

İYİ Kİ KÜP DİYE BİR ŞEY VAR!

Oyun dünyasında küp konsepti uzun yıllardan beri yer alıyor ama şüphesiz oyuncuların küpleri sevmesi Portal'a dayanıyor. Küp ile ilgili ne kadar espri, ne kadar görsel tasarım varsa Portal sayesinde yapıldı, iyi ki de yapıldı. Bağımsız oyun yapımcıları bu tip akımlardan gerekli ilhamı almayı gerçekten iyi biliyor. Q.U.B.E. de bunlardan biri ve en yenisi. Henüz son versiyonundan uzak olsa da, şu andaki hali de yeterince iyi Q.U.B.E.'ün. Portal'dakinin aksine eldivenlerimizle küplere hareket sağlıyor ve bölümlerden çıkmaya çalışıyoruz. "Bulmacanın çözümü nasıl" sorusu da en güzel kısmı oyunun. Unreal 3 motoruyla geliştirilen oyun, daha şimdiden gözümüze çok güzel geldi. DVD'mizde son sürümünü bulabilir veya aşağıdaki adresten kendiniz indirebilirsiniz.

http://bit.ly/d5IYUl





GRIM FANDANGO

ÖTEKİ TARAFTAN HAYALLER

-EMRE "ZERO" İNAL

KLASİK BİR TABİR VARDIR incelemelerde yer alan; "ölümü aslında hikâyenin bitişi değil başlangıcı oldu" diye. Bu kalıp, bir iki kelimesi değiştirilerek kullanılır yeri geldiğinde - ki zaten siz de oyunu oynarken fark edersiniz o noktada hiçbir şeyin bitmeyeceğini. *Grim Fandango*, bu tabir için kulağa çok uygun gelse de, aslında durum biraz farklı. Çünkü bu hikâye ölümden sonra başlamıyor, aksine hikâyenin başladığı yer öteki tarafa yolculuk anı, bitiş ve başlangıç noktasının tam arası.

Manny Calavera'nın hikâyesi de bu iki noktanın arasında başlıyor. O özel güçleri olan birisi değil, seçilmiş kişi değil, her şeyi yapabilecek güçte birisi hiç değil. Öteki tarafa olan göçü sırasında, araf da diyebileceğimiz Ölüler Diyarı'nda sıkışıp kalan, yolculuğunu tamamlamak için para biriktirmeye çalışan sıradan bir ölü kendisi. Para kazanmak için yaptığı iş, ölen müşterilerin öteki tarafa ulaşmasını sağlamak. Yani bizler için Azrail, Ölüler Diyarı içinse basit bir seyahat acentası çalışanı. Bu diyara niteliksiz olarak gelen müşterilerinin ağız kokusunu çekmesine rağmen Manny yılmıyor asla. Yan odada kendisinden daha fazla kazanan azılı rakibinin kaliteli takım elbisesinin cazibesi ya da patronunun jaluzilerden yüzüne vuran göz alıcı gün batımı ışığı karşısında yüzüne üflenen pis sigara dumanı vazgeçirmiyor onu işinden ve idealinden.
Temellerini Aztec ölümden sonra yaşam mitosuna dokunduran hikâyesiyle Grim Fandango, özellikle Meksikalıların her 2 Kasım'da kutladığı Ölülerin Günü inancını baz alıyor. Ölüler Diyarı'ndan öteki tarafa geçmek zorlu bir yolculuk Grim Fandango için. Hatta çoğunlukla tamamlanamayan bir yolculuk bu, aynı zamanda insanın hayatında kendine katamadığı şeylerin de bir yansıması. Zira yaşarken ne kadar iyilik yaptıysanız ve yanınızda ne kadar ganimet getirdiyseniz, yolculuğunuz o kadar kısalıyor. Bu yolculukların en lüksü, seyahati yalnızca 4 dakikaya indiren aşırı lüks **9 numaralı tren**le yapılıyor. Manny'nin bu yolculuktan yalnızca birkaç tane satmayı başarması aynı zamanda yegâne amacını da gerçekleştirmesi, yani öteki tarafa geçiş bileti demek. Manny'nin yolculuğu, Ölüler Diyarı'nda şansını denemek isteyenlerin ve kişisel sebepler yüzünden burada sıkışıp kalmışların yolculuğu. 4 sene süren bu yolculukta her yıl 2 Kasım'da eşlik ediyoruz kendisine entrikalarla dolu macerasında.

MANUEL "MANNY" CALAVERA

Çıktığı yıl olan 1998'de de ilgimi çekmişti aslında Grim Fandango, ama ne yalan söyleyeyim o zaman çok

Oyunu oynamak istiyorum ama...

OYUNUM YOK!
Eğer adventure oyunları arşivi yapan bir yakınınız varsa, mutlaka onda vardır oyun merak etmeyin. Ama arşivinin en değerli parçalarından birisi olacağı için dokundurtmayabilir; o zaman size demosunu takdim etmek düşer bana: http://tinyurl.com/ogzgrimdemo

YÜKLEYEMİYORUM!
Oyun maalesef Windows 98 için üretildiğinden, günümüz sistemlerinde sorun yaşıyor. Bu yüzden gidip Windows 98 kurun demeyeceğim tabii ki sizlere. Oyunu eğer herhangi bir şekilde yükleyemiyorsanız http://tinyurl.com/ogzgrimyukle adresinden çekeceğiniz yükleme dosyası oyunu yüklemenizi sağlayacaktır.

BAŞLATAMIYORUM!
Aynı şekilde yükleyicisi gibi başlatıcısı da Windows 98 uyumlu. Bu yüzden oyunu başlatmak için de http://tinyurl.com/ogzgrimbaslat adresinden çekeceğiniz dosyayı kullanabilirsiniz.

ANLAMIYORUM!
İşte en önemli nokta. İngilizce herkesin bildiği bir dil değil, ve macera oyunları için en önemlisi dil bilgisi. Hikâyeyi, gidişatı ve bulmacaları anlamak için şart. Bu yüzden Alper Kurt, ne kadar sıkı bir Grim Fandango fanı olduğunu göstermek için, kollarını sıvayıp oyunun tamamını Türkçeye çevirdi! Detaylar ve dosyalar için: http://tinyurl.com/ogzgrimturkce



fazla etkilenmemiştim. Bunun nedenini şimdi daha iyi anlıyorum, biraz olgunlaşıp büyüyünce daha iyi anlaşılabilen bir oyunmuş bu. Uzun zamandır vakit ayırmak istiyordum kendisine, şanslı ay bu ay oldu (ne hikmetse 2 Kasım'a yakın bir tarihte aklıma geldi). Bu yaşta tekrar oynamamla birlikte farkına vardığım ilk şey konunun bağlandığı noktalar oldu. Bunun dışında, oyun Noir filmleri aratmayacak bir kurguya ve karakterlere sahip. Kelimeler asla hafif değil, konuşulan konular da gülüp geçebileceğimiz cinsten değil. Bu şekilde anlatmak biraz tuhaf olacak ama **yaşam savaşı** asla bitmiyor metropolde, sigara ve içki eksik olmuyor karanlığın içinde kendisini yalnızca yüzüne vuran bir tutam ışıkla belli eden karakterlerin elinden. Tüm bunlar yetmezmiş gibi, aynı havayı yakalamak ve Ölüler Diyarı'nı olabildiğince hoş görüntülemek için 1950'li yılların Art Deco tarzı da oyuna yedirilmiş. Girip çıktığınız her bina, gezdiğiniz her sokak sanki bir sanatçının eseriymiş gibi geliyor. Bu yüzden tüm macera boyunca sürekli olarak sağı solu inceliyoruz istemeden de olsa, çeviriyoruz kafamızı bir oraya bir buraya. İşin ilginç yanı Manny de çeviriyor kafasını. Dönemin tüm macera oyunlarının piksel avını zorunluluk haline getirmesinin aksine, yavaş yavaş üçüncü boyuta geçilen zamanlara yetiştiği için değişik bir adım atıyor Grim Fandango. Macera oyunlarının fareyle olan vazgeçilemez birlikteliğini kenara bırakarak sadece klavye (ya da gamepad) ile kontrolü sunuyor oyunculara. Objeleri belli etmenin en güzel yolu Manny'nin kafasını vücudundan bağımsız halde çevirmek oluyor, bu sayede etraftaki herhangi bir şeyin etkileşim mesafesinde olduğunu anlıyoruz. Hatırlıyorum da, *"kafasını çevirdi gördüm, vallahi, tam şurada yaptı!"* şeklinde naralar atmama bile sebep olmuştu bu detay…

MERCEDES "MECHE" COLOMAR

Gelelim bu sanat şaheserinin kulağa hitap eden kısımlarına. Böylesi bir atmosfer oluşturduktan sonra büyüyü basit bir seslendirmeyle bozacaklarını sanmıyorsunuz herhalde, değil mi? Dediğim gibi, Meksika kültürünün oyun üzerindeki etkisi tartışılmaz. Karakterlerimiz de zaten bu bölgeden geliyor. Tüm karakterlerin iskeletini Meksika asıllı **Calaca** figürleri (bu figürler de Ölülerin Günü kutlamalarının bir parçası) oluşturuyor. Bu yüzden de hepsi Latin Amerika aksanlı konuşuyor, hatta İspanyol-İngilizce kırması (Spanglish) bir takım sözler de oyunun içinde kendini eksik etmiyor atmosferi bozmamak için.

TIM "SAYGIMIZ SONSUZ" SCHAFER

Bütün bunlar için saygı duyulması gereken bir adam varsa, o da oyun dünyasının en matrak, en cesur ve bir o kadar da lanetli adamlarından birisi olan **Tim Schafer**'dan başkası değil bana göre. Bu tanımlamayı yapmayı uygun görüyorum Schafer için, çünkü çıkarttığı her oyun kendisinden beklenecek türde bir şaheser olsa da, oyunların daha dar bir kesme hitap etmesi ya da türlü aksaklıklar yaşanması yüzünden bir türlü dünya çapında başarı elde edemedi. Aynı şekilde Grim Fandango da, bu kadar güzel olmasına ve bir sürü ödül toplamasına karşın satış konusunda çok bir başarı sağlayamadı. Bu yüzden de oyun, LucasArts'ın var olan birtakım projelerini iptal etmesine (Full Throttle ve Sam&Max'in ilk duyurulan devam oyunları) ve macera oyunları piyasasından elini ayağını çekmesine sebep olmuştu.

Bütün bu anlattıklarımın ışığı altında, çıkartamadık Grim Fandango'yu asla aklımızdan. Zamanında oynamadıysanız geç de olsa bu muhteşem oyuna bir şans vermeli, oynadıysanız da bunca sene sonra eski günleri anmak için bir daha oynamalısınız.

Monkey Island 2 > Grim Fandango > Full Throttle





NE İYİ NE KÖTÜ

✔ Hikâye ✔ Atmosfer ✔ Müzikler ✔ Aslında her şey! ✔ Ayrı bir maddeyi hak ediyor bu: Glottis!
✖ Neden bitiyor? ✖ Neden benzeri yok?
✖ Günümüz sistemlerinde çalıştırmak için uğraşabilirsiniz

Film Noir

1940 ve 1950'li yılların Amerikan sinemasında doğan ve pek çok kült filmi barındıran periyodun adıdır Film Noir. 2. Dünya Savaşı ve sonrasındaki dönemin depresif atmosferini derinden yansıtan dönem filmleri; genel olarak etrafında döndükleri cinayet temasını, dedektiflik unsurlarıyla birlikte işler. Dönemin siyah-beyaz filmleri ışıkların ve özellikle gölgelerin gerilimi destekleyecek şekilde kullanılmasıyla görsel açıdan derinlik kazanmıştır. İlerleyen yıllarda da dönemin filmlerinin yansımaları Holywood ve Dünya sinemasında görülmeye devam etmiştir.

Art Deco

Art Deco 1920'li yılların Paris'inde ortaya çıkmış, dekoratif sanatlardan mimariye kadar pek çok artistik alanda etkisini göstermiş stilin adıdır. Temelini geometrik şekillerden alan Art Deco, Afrika'nın yerel sanatlarından, Greko-Roman Klassismine ve Azteklerin sanatına kadar pek çok farklı ülke ve akımdan da izler taşır. Daha çok makinaya ve modernizme hayranlık duyulan bu dönemde ortaya çıkmasıyla dönemini oldukça başarılı bir şekilde yansıtmaktadır.





> **Tür:** Macera > **Yapım:** LucasArts > **Dağıtım:** LucasArts > **Sistem:** Düşük > **Kutulu Fiyatı:** - > **Dijital İndirme:** -
> **Yaş Sınırı:** 12+ > **Dahası İçin:** http://www.grimfandango.net veya http://tinyurl.com/ogzgrimforum

SON KARAR

GRAFİK
SES VE MÜZİK
HİKAYE / ATMOSFER
EĞLENCE

Macera türünün başyapıtlarından birisine karşı kararımı sorgulayacak olan varsa 4 saniyede Ölüler Dünyası'na ben gönderirim onu.

9.5

Ne Kadar Oynanır?
1 hafta



PIXEL

RETRO-MAN

Hurrrr… Gurrrr… Guruhbımm hmm… NE! Yayında mıyız! Öhmm…
Tüm fosillica ailesine selamlar. Ben de tam sizlerden ödüllü yarışmaya gelen cevapları okuyordum ki, yeni bir sayı için son dakikalar olduğunu fark ettim. Geçtiğimiz ay sizden istediğimiz "en komik resimaltı yazısını yazınız" isteğimizi "yanlış" anlayanlarınız olmuş, ona da çok güldük valla! Ödülü kazanan, konsolları dizen arkadaşımızın resmine resimaltı yazanlar olmuş maalesef! İnsaf yahu! Ahahaha. Tabii bakmayın gülüyoruz, benim hatam, daha açık ve seçik olmam gerekirdi ama o altyazıları da o resme göre değerlendirdim merak etmeyin!

Geçtiğimiz ayki yarışmayı kazanan okuyucumuz **Hazar Kınalı**. Kendisini tebrik ediyoruz, resimaltı yazısını yandan okuyabilirsiniz. Kendisine teşekkür ediyor veeeee…

Geliyoruz bu ayki yarışmaya. Biliyoruz ki bu sayfaları okuyanların çoğunda "oyun dergileri" var. Çoğu da Allah bilir en tozlu sandıklardadır. İşte şimdi o dumanlı bölgeye girme vakti a dostlar!

Sizden istediğimiz şey; **elinizdeki tarih olarak eski, ama en eski oyun dergisinin fotoğrafını bize yollamanız.**
Çektiğiniz fotoğraftan kapaktaki tarihin okunabilir olmasını tercih ederiz. Ayrıca kadraja girecek şekilde bir kağıt parçasına *"Retro Man seni öpüyoruz"* yazarsanız minnettar olurum (torpil yaparım!)
Eğer sahip olduğunuz oyun dergisi tüm katılımcılar arasında **"en eski"** ise ödül sizindir. Eğer bir beraberlik söz konusu olursa da 15 Aralık'tan *sonra* en önce fotoğrafı yollayan alır hediyeleri.

Peki bu ay ne veriyoruz? Bir adet kutulu **LOKI** ve bir adet kutulu **İstanbul Kıyamet Vakti**'yle beraber **6 aylık Oyungezer dergisi aboneliği** hediyemiz olacak. Başvuruları volkan@oyungezer.com.tr ye "yarışma" başlığıyla yollarsanız ve bir ayna karşısında 5 kez "retro man" diye tekrarlarsanız… Hiçbir şey olmayacak tabii ki! ☺

OVER GAME

AYIN ÖDÜLLERİ





VE 6 AYLIK OGZ ABONELİĞİ!



- Gülten ben ayrılmak istiyorum…
- Başka biri var di mi Hurşit?

PIXEL YAZITLARI

CARMAGEDDON VE SANSÜR







TARİHTEKİ BİRÇOK TEHLİKELİ SİLAH, başlangıçta iyi niyetli fikirlerle ortaya çıkmıştır; tıpkı atom bombası gibi. Aynı şey, gençliğimizin unutulmazlarından bir tanesi olan Carmageddon için de geçerli. Aslında sadece kapışma dozu yüksek, masum bir Mad Max oyunu olarak planlanan bu projenin, checkpoint'ler arasında süre kazanmak için insanları ve inekleri ezip, diğer arabaları yok ederek coşacağımız bir çılgınlığa dönüşebileceğini kim tahmin edebilirdi ki?

Dokuz kişilik çaylak yapımcı ekibin, Mel Gibson'ın hayat verdiği Mad Max serisinin isim hakkı sahibini bulamamasının ardından, fizik kuralları, çarpışma efektleri ve bu çarpışmaların tekrar seçeneği gibi o güne kadarki yarış oyunlarında denenmemiş fikirleri kullanmaya karar vermesiyle başlıyor her şey. Oyunun yavaş yavaş aksiyona kayan özelliklerinden oldukça etkilenen ve kaybedecek hiçbir şeyi olmayan ekip sıradan bir yarış oyunu yapmaktan vazgeçiyor ve bunun sonucunda yeni bir çılgınlık doğuyor: **Carmageddon.**

BABA AKŞAM ARABA BANA LAZIM
Tabii ekip, oynadığı bu kumarın ödülünü fazlasıyla alıyor. Ama şiddet haberlerine sayfalar ayırıp, sadece piksel olarak kan görünen oyunlara dayanamayan medya ve sansürcü zihniyet hemen kalkıyor ayağa.

Aslında her şeyin sadece bir oyun olduğu unutulup, gençliğin yeni düşmanı ilan ediliyor Carmageddon. Derhal yaş sınırı +18'e çıkartılıp Avustralya ve Portekiz'de bu sınırla satışa sunuluyor. Almanya versiyonunda insanların yerini zombiler alıyor ve kanın rengi yeşile çevrilerek sansürleniyor. Hatta Hindistan versiyonundan inekler çıkarılıyor. İngiltere'de 10 ay boyunca yasaklı kalan bu cıs oyundan Brezilya vatandaşları ömür boyu mahrum ediliyor. Ufak bir kıvılcım arayan medyaya da güneş doğuyor elbette. Gazeteler, yakınlarını trafik kazalarında kaybeden insanları manşetlerine alet ederek Carmageddon'a saldırıyor ve oyunun yasaklanmasını istiyor. Hatta Daily Mail, oyunun çıkışından iki ay sonrasındaki Lady Diana'nın ölümünün ardından, oyunda yer alan **"Die Anna"** isimli karakteri saygısızlıkla suçluyor.

Elbette tüm bunlar, sizlerin de bildiği gibi "günah keçisi" ilan edilen oyunlar için ne ilk ne de son oldu. Bütün bu karalama kampanyaları, tek amacı eğlendirmek olan oyunun başarısını gölgeleyemedi ve PSX, N64 ve GBC'ye de port edilen oyun iki milyondan fazla sattı.

Annenizin gazetedeki "bak oyun oynayan çocuk ölmüş!" haberini sesli okuyuşunu duyar gibiyim. Hiç merak etmeyin özünde barışçıl OGZ okurları, oyununuza gönül rahatlığıyla devam edebilirsiniz. Evrende yalnız değilsiniz… **-Emre Sümer**

Eski Dergilerim

PC Gamer, Duke Nukem Forever'ı çok sevmiş olmalı ki, 1997 Kasım ayından sonra 1999 Aralık'ta da Duke Nukem Forever'ı "Beni Özlediniz Mi?" spotuyla kapağına taşımış. Evet, çok özledik be seni Duke! Ayrıca o zamanlarda da "hediye sorunsalı" büyük bir olaymış ki 40 alternatif getirilmiş. İlk sırada ne var acaba? O zamanlar tabii ki dergiler peynir ekmek gibi sattığı için de kapağa oyun adı yazmak caiz değilmiş! Ion Storm ile kim çalışmak ister hem?



Oyungezer

SAYI: 38 - 2010/ 11

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Ozan Özkan, Kaan Özgünay

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Grup Direktörü:
Talha Okur, talha@oyungezer.com.tr

Reklam Trafikeri:
Derya Gerçek derya@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 1 Aralık 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 11
Başkalarıyla benim aramda korkunç bir uçurum var, anladım, elden geldiğince susmam gerek, elden geldiğince düşüncelerimi kendime saklamalıyım. Ve şimdi yazmaya karar vermişsem, bunun tek nedeni, kendimi gölgeme tanıtma isteğidir. **-Kör Baykuş, Sadık Hidayet**